LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Luglio - n°144 - Edizione DVD € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

TOTAL OVERDOSE

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

SPECIALE! COME SI TRADUCE UN VIDEOGIOCO IN ITALIANO!

ESCLUSIVA!

PROJECT ORIGIN

Dai maestri della paura in prima persona, il seguito spirituale di F.E.A.R.!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

ALONE IN THE DARK

Abbiamo visitato Central Park e svelato i suoi misteri!

SOLO SU GMC!

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

La fantastica serie di FPS torna nella Seconda Guerra Mondiale questa volta nel Pacifico!

INOLTRE...

11 giochi recensiti tra cui
LEGO Indiana Jones
Turok
Perry Rhodan
Myth of the Illochim
Lumines
Iron Man

14 anteprime tra cui
FIFA 09
Quantum of Solace
Pure

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°144 - MENS - ANNO XII-08 € 7,90



Meglio accendere una candela che brancolare nell'oscurità. (Emily Dickinson)

LUGLIO 2008 144
ALONE IN THE DARK ■ LEGO INDIANA JONES ■ TUROK ■ PERRY RHODAN ■ CALL OF DUTY: WORLD AT WAR ■ PROJECT ORIGIN ■ FIFA 09

SOMMARIO

90 Abbandonati i miti di Cthulhu, Edward Carnby combatte il Male a Central Park!

Alone in the Dark

Scoop!
Pure



pag. 20


Iron Man - pag. 99


ARCA- pag 102


Rhem III - pag. 104

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco


Turok - pag. 96

QUESTO MESE GMC PARLA DI

ARRIVANO I DISNEY MANGA.

TORTUGA - covo creativo



©DISNEY

Quando la magia Disney incontra la tradizione fumettistica giapponese nascono i Disney Manga. Una fantastica collezione delle storie Disney più emozionanti interpretate con tutta l'energia e l'inconfondibile tratto dei manga giapponesi. Si comincia con **Kingdom Hearts**, la miniserie di 4 uscite ispirata al videogame che ha appassionato milioni di giocatori in tutto il mondo, un manga entusiasmante finalmente in edizione italiana. **Presto arriveranno Witch, Monsters, Lilo & Stitch e tanti altri fantastici eroi!**

MAGIA DISNEY•STILE MANGA

dal **10 giugno** in edicola e nelle migliori fumetterie

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XII – N° 144 LUGLIO 2008

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Early Imperial Rome" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "Indy" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Business" Rusconi (**raffaellorusconi@sprea.it**)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Niente Business" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

REDATTORI
Luca "Idea" Spinelli, Mattia "MSN" Ravanelli, Andrea "Cinema" Babich, Marco "Viaggiatore" Salvaneschi

IMPAGINAZIONE
Luca "Nessun Problema" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina "Abbonamento" Albertarelli (**marinaalbertarelli@sprea.it**)
Dario "Germano" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Saluto" Dente, Vincenzo "Speciale" Beretta, Primoz "Speciale anche lui" Skulz, Matteo "Indeciso" Bittanti, Alessandro "Speciale financo lui" Galli, Nemesis, Francesco "House" Mozzanica, Roberto "Festino" Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Festone" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Telefonata" Leanza, Danilo "Email" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Steve "Alex" Holm, Jonti "dal Sol Levante" Davies, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Finalmente Scoop" Massara, Monica Catalano, Marcello "Svezia" Cirillo, Teresa Marzia, Mosè Viero, Claudio Chianese, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "51" Cardillo, Fabio "Bentornato" Bortolotti

FOTOGRAFIE
Rossella Baccolo



Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail **customercare@sprea.it**
o al fax 02.700537672
www.sprea.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **customercare@sprea.it**
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Stefano Silvestri
stefanosilvestri@sprea.it

Qualcosa sta cambiando!



In una ormai famosa intervista, Cevat Yerli, il "boss" di Crytek ha affermato di non voler più creare giochi solo per PC, come è successo per il loro ultimo capolavoro, *Crysis*. Le "esclusive", nell'ambito dei videogiochi, sono normalmente pensate per le console, come dimostrano titoli come *Halo 3* (Xbox 360) e *Metal Gear Solid* (PS3) che non escono per i rispettivi concorrenti: la decisione di Yerli, quindi, non preoccupa troppo chi gioca su PC, che normalmente può giocare con tutto, anche se con un ritardo più o meno sensibile. Tuttavia, fa riflettere che gli autori di *Crysis* abbiano preso questa decisione: la motivazione addotta è come al solito la pirateria, una vera piaga sulla nostra piattaforma; ma non crediamo sia "solo" questo, il motivo.

Crysis era l'unico "giocone" dello scorso autunno che è uscito solo per PC: per questo motivo, era anche l'unico a sfruttare a dovere le DX10 (e quindi Vista) e le schede 3D di nuovissima generazione. *Call of Duty 4*, per esempio, aveva un motore solo DX9; in *Bioshock*, che su PC era arricchito da qualche caratteristica extra, si potevano attivare degli effetti DX10, ma di base rimaneva un gioco pensato per le DX9.

E queste sono notizie grandiose: il fatto che la corsa delle schede 3D si sia "data una calmata" è solo positivo per chi gioca su PC. Il livello tecnologico raggiunto dai titoli sopracitati è senza dubbio oggettivamente eccellente, e dobbiamo essere solo contenti di poter giocare alla grande e con risoluzioni maggiori che su console senza dover cambiare computer una volta all'anno e scheda 3D ogni sei mesi. Qualcosa sta cambiando, finalmente.

Dovremmo preoccuparci perché un ipotetico *Crysis II* non sarà solo per PC, ma anche per console? Chi vi scrive, pensa che la risposta sia un sonoro "no". L'esclusiva serve solo a vendere le console, a spingere un giocatore a scegliere tra PS3 e Xbox 360. Come dalla notte dei tempi (dei videogiochi), quando i bit erano 8 e c'erano i dischetti e le cartucce, il computer vince sempre, dato che escono quasi tutti i giochi presenti sulle altre console, e generalmente – quando i programmatori non convertono con parti anatomiche diverse dal cervello e dalle mani – si gioca meglio e con una grafica più definita. Certo, alcuni titoli come *GTA* e *Halo* arrivano in ritardo: ma nel frattempo possiamo sempre giocare a decine di altri capolavori, più centinaia di giochi che escono solo per PC, come strategici, giochi di ruolo, MMORPG e via dicendo.

Il nuovo *Call of Duty 5*, per esempio, infrange la tradizione dei "dispari" della saga solo per console: Treyarch sta infatti lavorando sul seguito, battezzato ufficialmente *World at War*, che riporta l'FPS militare più giocato di sempre nella Seconda Guerra Mondiale, come ha scoperto il nostro Alberto "Pape" Falchi. Ma non è l'unico "speciale" ricco di gustose anticipazioni: Raffaello Rusconi ha raggiunto gli studi di Monolith per dare un primo sguardo a *Project Origin*, il seguito "spirituale" (è il caso di dirlo!) di *F.E.A.R.*; infine, segnaliamo lo speciale su come viene tradotto un gioco nella nostra lingua: Vincenzo Beretta, supportato dall'infaticabile Massimiliano Rovati, ha intervistato le due principali compagnie che compiono quotidianamente il piccolo miracolo di trasformare i titoli in inglese, francese e addirittura polacco in prodotti comprensibili a tutti i giocatori italiani – fateci sapere cosa ne pensate sul nostro forum di GamesRadar.it!

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it



La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

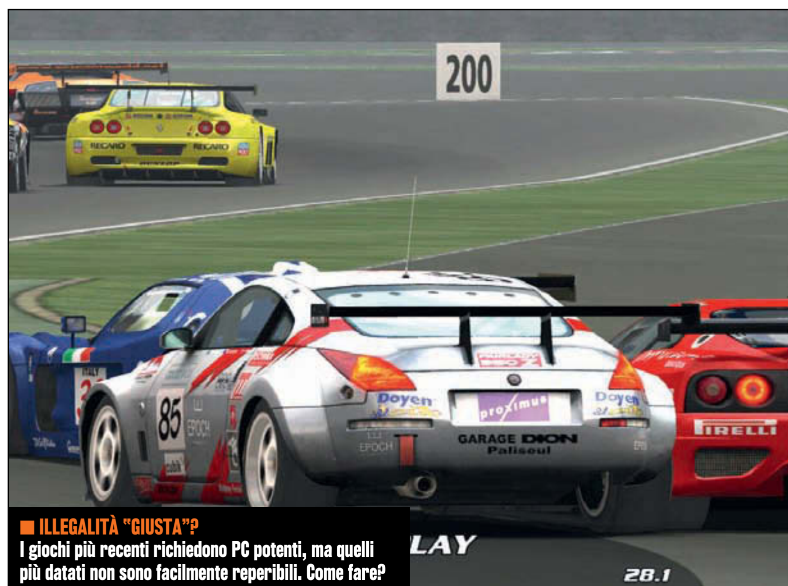
Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

È da parecchio che mi occupo di gestire lo spazio dedicato alle e-mail dei lettori e penso di poter affermare che si tratta di un'attività che mi permette di rendermi conto del modo in cui cambia l'approccio al genere dei videogiochi da parte del pubblico. Ebbene, ciò che ultimamente mi è balzato agli occhi è l'aumento esponenziale del numero di giovani seriamente interessati a passare "dall'altra parte della barricata", ragazzi che, dopo aver trascorso l'adolescenza davanti a un monitor, sono fermamente convinti di voler svolgere un ruolo attivo nell'universo videoludico. Mi sembrate tutti pieni di idee e seriamente motivati: c'è chi è appassionato di programmazione, chi si sente dotato di un certo senso artistico e chi, ancora, ha tante storie da raccontare. Se dovete iscrivervi all'università, approfittate del periodo estivo per scegliere l'indirizzo più adatto a voi tenendo conto di queste attitudini. Altrimenti, provate a cercare dei corsi specifici da seguire parallelamente ad altri studi.

ILLEGALITÀ "GIUSTA"?

Cara Nemesis,
i videogiochi sono uno dei miei passatempi preferiti. Purtroppo, però, il mio computer non è all'altezza dei vari *Bioshock* o *GTR*. Ammesso che io possa riuscire a giocarci, non sarebbe certo uno spettacolo per gli occhi e si rivelerebbe un'esperienza assai frustrante: continui rallentamenti, crash improvvisi, eccetera. Ho discusso con un mio amico di questo problema e, poiché anche lui non possiede un PC "da favola", abbiamo deciso di puntare su giochi classici, con minori pretese hardware. E qui nascono altri problemi: ci hanno attratto moltissimi titoli e abbiamo deciso di provarli ma, ahinoi, non tutti sono facilmente reperibili. Il mio amico ha quindi scelto di "scaricarli" illegalmente. Mi ha consigliato di fare altrettanto,

"I videogiochi ti fanno partecipare alla realtà che descrivono"
da Letteratura e videogiochi – Francesco Della Gassa



ILLEGALITÀ "GIUSTA"?
I giochi più recenti richiedono PC potenti, ma quelli più datati non sono facilmente reperibili. Come fare?

dal Forum di gamesradar.it



DIECI E LODE

Quello del dieci su GMC, o meglio del dieci mai dato da GMC, è un discorso che, di tanto in tanto, torna a fare capolino sul **Forum** di GamesRadar.it. A riaprirlo in ottica *Grand Theft Auto* è stato >Klaser<, con il **Thread** "[PC] *GTA IV* sarà il primo gioco a prendere 10 su GMC?" del Canale "Games Contact".
Il nostro amico scrive così: Lettori e fan di GMC, sapete tutti che questa rivista non ha mai dato un 10, credete che questa sia l'occasione? Secondo me, è uno dei giochi più belli che siano mai esistiti. La grafica è stupenda, il motore fisico Euphoria simula con enorme realismo le reazioni dei corpi ai proiettili, le spinte e le cadute. La giocabilità è ai massimi livelli e il sonoro è da film. Questa volta, GMC non ha scampo: almeno un 9 e mezzo lo dovranno dare! Rapida la risposta di panzone: GMC non assegnerà mai 10 a *GTA IV*, men che meno se sarà convertito come gli altri... gli daranno 9, anche se io concorderei con un 8 pieno. L'opinione di panzone è in parte condivisa da Jesus1987, il quale afferma che, anche secondo lui: *GTA* non è tutto questo capolavoro. Graficamente non è ai massimi livelli e come giocabilità, vabbè, alla massa piace, ma credo ci sia gente come me che lo trova noioso.



Vero come la finzione

Dolce Nemesis, vorrei sottoporti un paio di riflessioni che mi hanno spinto a considerare sotto un diverso punto di vista la questione del realismo nei videogiochi. Recentemente, ho visto in Blu-ray il film "La leggenda di Beowulf". Spero tu abbia idea di cosa sto parlando: si tratta di un film realizzato con la tecnica del motion capture, in maniera abbastanza simile a quella usata per "Polar Express". I personaggi sono interpretati da attori in carne e ossa (e che carne! C'è anche Angelina Jolie!) di cui vengono catturati i movimenti tranne appositi sensori che permettono di realizzarne un'immagine digitalizzata. Il risultato, grazie al sapiente lavoro degli esperti, è estremamente realistico e, da buon videogiocatore quale sono, ho subito avuto l'impressione di avere davanti agli occhi un filmato di intermezzo di un GdR a qualità altissima. Sul momento sono stato catturato da tanta magnificenza e ricchezza di dettagli e mi sono domandato se mai avrò modo di veder girare qualcosa di simile anche sul mio PC, magari addirittura nelle fasi di gioco vere e proprie. Eppure, dopo qualche minuto, ho avvertito una sensazione di fastidio, come se mi trovassi di fronte a un'immagine deforme e disturbante.

Per cui mi chiedo e ti chiedo, cara Nemesis: è possibile che sia giusto mettere un limite al realismo? Forse è consigliabile non assottigliare troppo il confine fra vero, verosimile e finzione? O magari sono matto io?

Paolo A.


Il raggiungimento del realismo è un evento positivo o negativo?

Ho visto entrambi i film da te citati: "Polar Express" qualche anno fa e "La leggenda di Beowulf" recentemente, e posso assicurarti che non sei affatto matto. Non tanto nel primo caso, quanto nel secondo, ho avvertito anch'io una certa sensazione di disagio. Sensazione che è stata ben identificata da alcuni studiosi ed è stata battezzata "Uncanny valley". Si tratta di una teoria secondo cui un essere umano, posto di fronte a un robot (o, più in generale, a una fedele rappresentazione di una persona reale), prova una sensazione di repulsione o paura proporzionale alla somiglianza riscontrata. Ciò che prima suscita curiosità e attrazione viene percepito come minaccioso e, come nel tuo caso, disturbante. Si smette, infatti, di considerare il soggetto che si ha di fronte come un robot con sembianze umane particolarmente riuscito e lo si avverte come una persona vera con tratti e caratteristiche deformi. Questa teoria è stata concepita negli Anni '70 da un robotista giapponese, Masahiro Mori, nel periodo del fiorire della robotica, ma è stata riportata recentemente in auge proprio grazie alle moderne tecniche cinematografiche. Non saprei dirti, caro Paolo, se sia meglio evitare di "attraversare il confine". Probabilmente, si tratta solo di un problema di percezione derivante dal fatto che, a volte, l'uomo non è in grado di stare al passo della tecnologia da lui stesso creata. Forse non tutti sono già pronti per il vero realismo, ma sono abbastanza convinta che si tratti solo di una questione di tempo.

affermando che per quelli nella nostra situazione è giusto. Sono tentato dalla sua proposta, ma ho dei dubbi. La mia domanda è questa: è corretto che chi si trova nella nostra stessa condizione debba ripiegare sull'illegalità, per non trascurare il proprio passatempo preferito?

Van Helsing

Cari ragazzi, non prendiamoci in giro. Pensare che possa essere legale darsi alla pirateria solo perché alcuni giochi sono meno reperibili di altri è come cercare di nascondersi dietro un dito. È apprezzabile sia dal punto di vista economico, sia da quello storico/sentimentale il vostro intento di recuperare i grandi classici dell'universo videoludico, ma se volete perseguire questa politica fino in fondo e arricchirla anche di un pizzico di ricerca e impegno, perché non provate con il mercato dell'usato? Esistono moltissimi siti, specifici e non, da spulciare in cerca del gioco desiderato. Per non parlare dei negozietti di usato infilati nel più improbabile vicolo della vostra città, i mercatini della domenica, eccetera. Vi stupireste di quanta roba strana sia possibile reperire nei luoghi più impensati a prezzi ridicoli. E, se proprio non volete darvi troppo da fare, potete sempre contare sui giochi allegati a GMC. Questi sono i consigli che posso darvi per aiutare a coltivare la vostra passione in maniera legale, ma alla domanda "è corretto ripiegare sull'illegalità?", la risposta è decisamente "no".

dal Forum di gamesradar.it



A GRANDE RICHIESTA...

Restiamo nel **Canale** generalista "Games Contact" per segnalare l'appello di Devastator III del **Thread** "[GMC] Richiesta inserimento Outcast tra le pietre miliari": Nella pagina dei parametri ho visto che tra le pietre miliari della categoria Azione/Avventura sono presenti dei giochi rappresentativi del genere, ma io vorrei portare avanti la causa di *Outcast*. Come gioco fu un pioniere per molti aspetti e presentò delle caratteristiche di tutto rispetto. Credo che un posto tra le pietre miliari se lo sia più che meritato e non sfigurerebbe accanto a titoli del calibro di *Mafia* e *Tomb Raider*.
La causa viene sposata da lastmanstanding: Sì, *Outcast* è una pietra miliare. Lo acquistai a 10.000 lire quando avevo 7 anni e adesso ho riaperto la scatola e mi sono riaffiorati alla mente tanti bei ricordi. Quello fu il mio primo vero videogame. Per un gioco tanto apprezzato, eccone due che danno adito alla sottile polemica sollevata da AdamWarlock: Casomai, è da vedere se sono *Tomb Raider* e *Mafia* che non sfigurano vicino a *Outcast*...

IN BREVE

Cara Nemesis, questa è la prima volta che scrivo a GMC. Ultimamente, leggendo i requisiti dei giochi recensiti, ho notato che alcuni occupano 1 GB sull'hard disk, mentre altri arrivano a occuparne ben 7. Volevo sapere: da cosa è determinata questa variabile, visto che spesso si tratta di giochi che sembrano avere livello grafico e altre caratteristiche simili? Scusa la domanda, se è sciocca, e grazie.

Kratos

Lo spazio occupato da un videogioco sull'hard disk dipende da molteplici fattori. Innanzitutto, è normale che un software con caratteristiche più avanzate sia più "ingombrante" rispetto a un altro più limitato, ma è importante anche considerare quali sono

AMORI VIRTUALI

Ciao Nemesis, ho letto la tua proposta di raccontare le nostre storie d'amore nei videogiochi e ho deciso di accettare la sfida. Volendo, avrei potuto usare un tono più serio, ma non ho resistito alla tentazione di ironizzare sulle mie disavventure sentimentali virtuali. Dato che questa lettera è un po' particolare, non mi aspetto che la pubblichi, mi basta solo che ti diverta a leggerla quanto io mi sono divertito a scriverla. Lo ripeto per eventuali benpensanti in ascolto: quanto segue è volutamente ironico.

Da un po' di tempo, stanno accadendo delle cose molto strane. La temperatura è più calda, dormiamo un'ora di meno e le maestre iniziano a torturare i bambini assegnando loro temi tipo "È tornata la primavera". Ma quanto potrebbe importare tutto

questo a noi videogiocatori, che viviamo solo per completare l'ultima istanza a WOW, per fraggare esseri umani virtuali in luoghi poco poetici, oppure per eliminare orde di xeno ed eretici in nome dell'Imperatore?
In realtà dietro a ogni videogiocatore si nasconde una persona in carne e ossa, capace di provare dei sentimenti umani... specialmente quello che fa sentire caldo, fa battere il cuore, toglie l'appetito e che non si cura con l'aspirina. Sto parlando di ciò che si prova quando, vedendo una persona, si capisce che senza di lei la nostra vita sarebbe solo una lunga morte anticipata: l'amore.
Ahimè, purtroppo questa meravigliosa parola rievoca in me solo ricordi tristi, che riaprono ferite mai chiuse che mi tormenteranno fino alla fine dei miei giorni.
Ricordo ancora Fall from Grace: bella (a parte le ali da pipistrello), intelligente, ma purtroppo, nonostante avessi passato molte ore su Torment, mi ha sempre eluso per qualche oscuro motivo.
Oppure, potrei parlare di Viconia de Vir, affascinante, con la pelle e l'anima nere come il cuore di Shar. Purtroppo, il sogno d'amore del mio ladro è stato ostacolato da un perfido script mal funzionante, che è stato peggio delle disgraziate famiglie di Romeo e Giulietta. Disperato, ho



La redazione risponde Letteratura e videogiochi

Cara, incantevole Nemesis,
per nobilitare il genere dei videogiochi è utile affrontare il paragone con i libri e il cinema. Quando cerco di spiegare ai miei genitori cosa trovo di così emozionante in un videogioco, ricorro spesso alla metafora del libro. Videogiocare è come mettersi a leggere un libro in cui, però, si ha libertà d'azione e di decisione. E loro, spesso, mi contraddicono, sostenendo che leggere un libro è diverso, perché la tua mente può immaginare a briglia sciolta ed esplorare una gamma di sensazioni molto più ampia. I libri veicolano un lessico forbito, una capacità di concepire ragionamenti, sono meno grossolani e, soprattutto, i libri danno cultura, i videogiochi, no!
Colpito, ma non affondato. Colpito, perché il mio paragone in effetti non è adeguato, ma non accetto una tale semplificazione. I libri sono fatti di parole e le parole hanno un loro preciso modo di comunicare. Se escludiamo titoli come *Baldur's Gate* o *Monkey Island*, i videogiochi di oggi sono fatti di immagini. È molto più azzeccato, quindi, il confronto con il cinema. Videogiocare è come guardare un film in cui il protagonista risponde ai miei comandi e si adegua alle mie decisioni. I film descrivono la realtà, oppure la inventano, mentre i videogiochi ti fanno partecipare alla realtà che descrivono o inventano. Non si tratta di una partecipazione completa, perché vincolata un po' dai limiti tecnici e un po' dalla necessità di far scorrere la trama in una determinata direzione. Paragonare una forma d'arte come il cinema a una come i videogiochi mi sembra utile per coloro che non riescono ad andare oltre le polemiche sulla violenza o l'oscenità di certe scene. Il cinema ha molti nemici, non tanti quanti sono gli appassionati. I videogiochi sembrano avere molti nemici e un gran numero di appassionati poco consapevoli. Non intendo paragonare un film come "Il favoloso mondo di Amelie" con *Oblivion* di Bethesda Softworks. È mia opinione, tuttavia, che se non riusciremo ad apprezzare il "bello" che c'è nei videogiochi perderemo una preziosa occasione. E questo è un augurio soprattutto per i ragazzi che oggi giocano in maniera miope. Purtroppo, credo che non possiamo ancora considerare i videogiochi una forma d'arte matura. A parte l'emozionante settore dei giochi indipendenti e dei Mod, nessuno programma per il bisogno e il piacere di comunicare al mondo l'incommensurabile "bellezza" che sente dentro. Le logiche commerciali prevalgono e questo, forse, perché programmare costa. Vorrei concludere dicendo che cinema, libri e videogiochi nascono tutti dall'estro creativo e questo è innegabile.

Francesco Della Gassa



Connubio fra libro e videogioco è possibile: *Lost Odyssey* per Xbox 360 ne è un chiaro esempio.

Caro Francesco,
chiacchierando in redazione, Nemesis mi ha parlato della tua lettera e le ho chiesto di poterti rispondere. Non sono d'accordo sul fatto che nessuno programmi giochi per il piacere o l'esigenza di comunicare qualcosa che sente nell'animo, anzi. Indubbiamente ci sono alcune logiche di mercato e gusto comune che fanno sì che certi generi o argomenti siano prediletti rispetto ad altri, ma esistono giochi capaci di comunicare una sensibilità diversa e più profonda rispetto al mero esercizio di stile. Parli di linguaggio forbito e della presenza di dialoghi: ebbene, pensa a quando gli utenti PC si potranno godere *Mass Effect*! La quantità di testo e dialoghi è misurabile nell'ordine delle centinaia di migliaia di parole. Ti sembra poco? E si tratta di testi di un certo spessore, che possono essere facilmente paragonabili a quelli di un buon libro. O, ancora, allontanandoci un attimo dall'ambito PC, prendiamo in considerazione *Lost Odyssey* (è per Xbox 360). L'avventura del protagonista, l'immortale Kaim, si snoda attraverso il recupero della sua memoria perduta grazie a una serie di sogni. Nel gioco, questi ultimi assumono i contorni di veri e propri racconti, lunghissimi e molto poetici, il cui testo scorre sullo schermo con uno struggente sottofondo di colori pastello e musiche di alta qualità. Alcune di queste storie sono davvero commoventi e in Giappone sono state raccolte e pubblicate sotto forma di libro dal titolo "He Who Journeys Eternity: Lost Odyssey: A Thousand Years of Dreams" (l'autore si chiama Kiyoshi Shigematsu). Purtroppo, giochi simili non riescono certo a competere sul piano delle vendite con la maggior parte degli FPS più pubblicizzati, ma non per questo dobbiamo essere portati a pensare che non esistano sviluppatori "con un cuore".

Elisa Leanza

dal Forum di gamesradar.it



IL CROGIUOLO DELLE IDEE

C'è un **Thread** del **Canale** "Mondo Computer" che, pur essendo molto longevo, di rado trova spazio nelle pagine di GMC. Vediamo di porre rimedio alla mancanza di "Angolo Creativo" segnalando il messaggio di ciao a tutti: Stavo pensando a due giochi, entrambi abbastanza innovativi e leggeri, uno stealth e l'altro GdR. Il primo è abbastanza esigente in fatto di giocabilità: parecchie scelte sono complesse e il tutto privilegia la cura dei dettagli e l'interazione rispetto alle sequenze action/adrenaliniche. L'idea di base è d'uno spiccato realismo: quasi totale assenza di armi da fuoco in relazione alla possibilità di sfruttare qualsiasi elemento dell'ambiente. La fisica ha un ruolo di primo grado e va a collocarsi a fianco dei numerosi oggetti inseriti nello scenario. L'ambientazione è urbana, più precisamente condominiale... E sul "condominiale" ci fermiamo incuriositi e invitiamo i lettori a cliccare sul **Forum** di GamesRadar.it per gli approfondimenti del caso.



■ AMORI VIRTUALI
Il genere di videogiochi con più alta percentuale di innamoramento è senz'altro quello dei GdR.

"Ho il sospetto che *GTA IV* possa non uscire su PC"

da La mania GTA – Davide Ramponi

provato a cercare conforto in Nalia, ma qualcuno molto in alto non aveva previsto che potessi innamorarmi di lei, col risultato che ho finito Throne of Bhaal *da single. Stesso problema con Qara in* NWN2*, che mi ha lasciato solo perché nessuno aveva previsto che potessi innamorarmi di lei. Con Elanee è andata anche peggio, dato che dopo una discussione politica molto accesa, la nostra relazione è stata troncata dalla mia spada. Infine, ho provato con Volpe di Seta in* Jade Empire*, ma anche qui, non ho risolto nulla, perché sembra che lei viva sull'altra sponda dell'oceano tempestoso dell'amore (o almeno, questo è ciò che sostengono su Internet).*
Per tale motivo il mio cuore ha smesso di ascoltare i crudeli richiami dell'amore e, adesso, le uniche sensazioni di calore le provo solo quando le Sorelle guerriere cercano di bruciare col lanciafiamme i miei poveri Necron.
Leggendo tutto questo potreste dirmi "Ma perché non ti trovi una ragazza in carne e ossa e non pensi di più alla vita reale?". È questo il problema: non so né quando esce questo Vita Reale*, né tanto meno a che genere appartenga. Perché su GMC non fate uno speciale su questo gioco, magari indicandone anche i requisiti di sistema? Grazie in anticipo per l'aiuto.*

Luca Tofini

Grazie per aver accolto il mio invito in maniera così spiritosa, Luca. Devo dire che mi sembri proprio ferrato sull'argomento, ma attento a non farti spezzare troppe volte il cuore dalle tue amate virtuali. Conserva le tue


dal Forum di gamesradar.it

DUE OPZIONI ECCELLENTI

Il fatto di poter giocare alla grande senza spendere un patrimonio è indubbiamente un bene. Nel Thread "*Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy* e *Halo*…" a cura di Eric, il nostro lettore racconta di: Aver visto i giochi in questione all'Unieuro, rispettivamente a 7 e 9 euro. So che non sono titoli recentissimi (anzi), ma avendo provato la demo di *Psi-Ops* anni fa su PlayStation 2 e conoscendo la fama di *Halo*, mi chiedevo se vale comunque la pena di prenderli e se il prezzo è onesto. Il primo a dire la sua è aXfelg: Sono degli ottimi giochi, anche se *Halo* sente un po' il peso degli anni. Anche *Psi-Ops* è bello, l'ho finito qualche settimana fa. Inoltre, come giustamente sottolinea lupo1978: Il prezzo è buono. Va comunque precisato che tra i due giochi di cui stiamo parlando, è soprattutto Psi-Ops a godere del favore dei lettori di GMC. Aaron Amoth, per esempio, dice che lo ha: Giocato solo un po', ma mi sembra davvero un ottimo titolo. *Halo* per 9 euro può andare, ma al contrario non mi è piaciuto più di tanto.

IN BREVE

i file che vengono effettivamente installati sul PC e quali vengono letti dal software direttamente dal CD/DVD. A volte, è possibile impostare il tipo di installazione preferita e, quindi, decidere di ottimizzare o meno lo spazio occupato su hard disk, ma spesso ciò avviene a discrezione dei programmatori, determinando le differenze di svariati GB da te notate.

Carissima Nemesis, grazie al DVD allegato a Giochi per il Mio Computer, ho avuto l'occasione di provare il demo di un gioco che, senza il vostro supporto, avrei sicuramente snobbato. Si tratta di *Audiosurf*, ed è interamente basato sul ritmo e sulla musica. Come ben saprai, la colonna sonora è costituita dalla canzoni presenti sull'hard disk dell'utente: io sto diventando letteralmente matto. Sto provando tutti i generi possibili, dal rock più duro alla musica classica: tutto fa brodo. Però, sono curioso di sapere se anche tu sei rimasta folgorata da *Audiosurf* e, se sì, qual è la tua colonna sonora preferita.

Musicmaniac

Apprezzo molto *Audiosurf*, è stato per settimane una della maggiori fonti di distrazione della sottoscritta, nonché causa di immani ritardi nella stesura dell'angolo della posta. A costo di sembrare banale, non posso fare a meno di affermare che la musica elettronica è, in assoluto, ciò che meglio si sposa con i colori del gioco.


dal Forum di gamesradar.it

LA VOGLIA MATTA

È sempre piacevole constatare che quella di videogiocare sul PC è una consuetudine che non va mai fuori moda. Come emerge dal **Thread** di Alby90 "Ritorno al gaming: gioco di guida": Ciao ragazzi, dopo eoni che non giocavo col PC, e dopo aver visto *Gran Turismo 4* su PlayStation 2, mi è venuta voglia di un gioco simile. Se non sbaglio, la serie *Gran Turismo* è un'esclusiva Sony, quindi mi interesserebbe un titolo simile. Ho già giocato a *Test Drive Unlimited*, *GTR* e *SCAR*, e non mi piacciono i giochi di rally. Vorrei un parco macchine immenso, la possibilità di modificarle nei minimi particolari, e un sacco di circuiti reali. Dice il saggio, ovvero Kronos The Mad: Peccato che non ti piacciano i rally, perché *Colin McRae DiRT* è fantastico. Parole sante, ma anche quelle di El Toretto non scherzano: Guarda, vai di *Street Legal Racing: RedLine*, con tutta la serie di Mod puoi arrivare a un parco macchine superiore a quello di *Gran Turismo*, e la personalizzazione è totale. L'unico problema è che è pesante, ma per il resto è proprio da cultori dell'auto.

energie per *Vita Reale*, prima o poi uscirà e allora sì che saranno dolori... i requisiti di sistema? Almeno 2 GB di pazienza e comprensione! In bocca al lupo per le tue storie d'amore, simulate e non.

TUTTO IN UNA MANO

Cara Nemesis,
mi chiamo Benny e sono un appassionato di FPS. A causa di un brutto incidente motociclistico, sono obbligato a giocare con una sola mano, per questo non posso più utilizzare la mano sinistra per i tasti di movimento WASD. A questo punto, ti chiedo se c'è la possibilità di continuare a coltivare questa mia passione utilizzando un joystick o un mouse speciale (tipo un fpsgun) senza però utilizzare necessariamente entrambe le mani e, se sì, quale gioco prevede la possibilità di utilizzare tale controller. Sicuro di poter contare sul tuo prezioso aiuto, ti ringrazio di cuore.

Benny Barile





TUTTO IN UNA MANO
Giocare con una sola mano? È possibile, basta ingegnarsi un po'...

Carissimo Benny,
innanzitutto ti esprimo tutto il dispiacere mio e della redazione per l'incidente che hai dovuto affrontare. Spero di esserti in qualche modo di conforto provando a trovare una soluzione al tuo problema ed evitare che tu debba rinunciare alla tua passione. In giro per la Rete ho trovato qualcosa che potrebbe fare al caso tuo: si tratta di un adattamento del controller per Xbox 360 effettuato da un tale che risponde al nome di Benjamin Hecker. Sul suo sito Internet **http://benheck.com** troverai tutti i progetti su cui ha lavorato (e ce n'è davvero per tutti i gusti), fra cui anche il "single-handed controller". Dopo aver smontato un gamepad per Xbox 360, l'intrepido Ben ha rimesso insieme tutti pulsanti e levette analogiche in modo che il controller potesse essere impugnato con una sola mano.
Il geniale inventore realizza anche lavori su misura per ogni esigenza: prova a contattarlo. Tantissimi auguri di pronta guarigione e un bacio.

LA MANIA *GTA*

Cara e leggiadra Nemesis,
scrivo per raccontarti di un evento ciclico della mia storia di videogiocatore. Solitamente, il PC basta e avanza alla mia voglia di intrattenimento digitale, ma ogni due o tre anni esce un *certo* gioco che mi fa venire la tentazione di investire i miei pochi risparmi in una console. Quel gioco è *Grand Theft Auto*: quando uscì il terzo episodio, il primo in tre dimensioni, rimasi allibito dalla sua grafica spettacolare e dalla miriade di possibilità date al giocatore. Missioni principali, taxi, polizia, acrobazie, tonnellate di statistiche, dialoghi sopra le righe... insomma, era un titolo più unico che raro, che per un breve periodo mi fece considerare l'acquisto di una PS2. Poi venne il lieto fine, e una versione più dettagliata e ricca di potenzialità uscì su PC. E il bello è che, dopo aver finito il gioco vero e proprio, trovai su Internet una folta community di modder, capaci di investire decine di ore nella creazione di contenuti di altissima qualità per il capolavoro di Rockstar. Lo stesso discorso si ripropose tempo dopo, con il mitico *Vice City*: dopo qualche mese di attesa, mi trovai tra le mani una versione superiore a quelle su console, con il supporto per l'alta risoluzione e una fluidità ineccepibile (anche perché, ai tempi, investii i soldi accumulati in un'estate di lavoretti in una lussuosa GeForce 4 Ti 4600, in grado di far girare *Vice City* come se niente fosse). E poi, inutile specificarlo, lo stesso tran tran si verificò con *San Andreas*. Ricordo, però, che dopo due episodi ero perfettamente convinto che il terzo in 3D sarebbe arrivato prima o poi anche sul mio PC. Ma ora non mi sento tranquillo. *GTA IV* è uscito, e non è semplicemente bello, è stupendo. L'ho visto da un mio amico "Xboxaro" e sono rimasto a bocca aperta: le luci, i colori, le missioni, il nuovo sistema di guida e di comunicazioni, il protagonista... insomma, il nuovo tutto. Rockstar è riuscita a mantenere lo spirito del suo capolavoro, stravolgendolo allo stesso tempo. Sono convinto che sarà come giocare al caro vecchio *GTA*, apprezzandone i marchi di fabbrica e godendosi al tempo stesso la marea di innovazioni. Inutile dirti che, se potessi, pianterei una tenda nel salotto del mio amico e presidierei per un paio di settimane



VITA REALE

"Ho ricominciato *Oblivion*, ma non voglio giocarlo come avventuriero e tentare di finire il gioco. Vorrei giocarlo più in stile *The Sims*, con una vita più o meno normale. Cosa mi consigliate di fare per avere un guadagno più o meno regolare e sicuro?" Ecco l'interessante quesito che il prode Price of Darkness ha sottoposto all'attenzione degli utenti del **Forum** nel **Thread** "*Oblivion* Real Life". La prima risposta non è delle più ottimistiche, secondo Spech: Non esiste. Non è un simulatore di vita, è un simulatore di postino. D'accordo, ma una soluzione per Price of Darkness deve esserci. XVincenzoX conferma la nostra supposizione: Anch'io lo giocavo in stile *The Sims*. Mi compravo la casa, mi sedevo a tavola e mangiavo il mio pasto. Andavo perfino a fare la spesa! Tutto questo, però, è limitato, perché non c'è alcuna animazione di quando si mangia, né di altre azioni quotidiane. Un suggerimento più dettagliato arriva, poi, da Gandohar: Bisogna finire la confraternita oscura e andare ogni settimana a Bravil, parlare con la statua della Madre Notte e poi tornare a Chedinal, nel santuario, per portare le informazioni ricevute. Sono solo duecento monete, ma per cominciare vanno bene.

dal Forum di gamesradar.it



UN COMPUTER SU MISURA

Nei meandri del **Canale** "Mondo Computer" si nasconde la sezione dedicata all'hardware, e ancora più sotto si celano i "Problemi tecnici e consigli per gli acquisti". In questa terra misteriosa, Cyborg Raiden ha chiesto un "Consiglio configurazione nuovo PC": Ciao a tutti, devo farmi un PC nuovo, che deve durare per un po'. Lo userò per i programmi di grafica Photoshop e Illustrator, e per navigare. Vorrei qualche parere su quello che avevo pensato, il budget è sugli 800-900 euro (monitor escluso). CPU Intel Core 2 Quad Q9300, RAM 2GB DDR3, hard disk Maxtor 750 GB SATA2, scheda madre ASUS Maximus Formula e scheda video NVIDIA 8800GT. Che ne pensate? Scuba Steve pensa che: Come CPU potresti prendere il Q6600, visto che costa meno e come prestazioni è molto simile. Con i soldi che risparmi ti potresti concedere un altro HDD, magari da 500 GB della Seagate. Quanto alla RAM, secondo RiccardoTheBeAst: Le DDR3 costano ancora tanto. Ti consiglio un kit dual channel DDR2 da 4 GB. Poi, se non devi giocare, la 8800GT è anche troppo. Per il processore ti consiglio anche io il Q6600, che ha un migliore rapporto qualità/soldini.

filate la sua console... Comunque, per non divagare, questa volta non sono tranquillo perché ho il sospetto che *GTA IV* possa NON uscire su PC. Non so perché, ma vedendo come Rockstar ha snobbato i PC negli ultimi tempi (*Manhunt 2* non è uscito, così come il nuovo *Midnight Club* e *Canis Canem Edit*), ho un po' di paura che il mio gioco preferito di sempre non giunga sul mio PC, che tra parentesi è anche recente e potrebbe farlo girare alla grande. Milioni di appassionati resterebbero privi di un capolavoro epocale, e io mi perderei tutti i bonus del gioco su PC. Vedendo i vari real life Mod di *GTA 3 e Vice City*, sarei curioso di scoprire cosa possono tirare fuori i modder più esperti da un sandbox così potente e maestoso. Quindi, Nemesis, mi sapresti dire se i tuoi informatori segreti sono a conoscenza di un annuncio ufficiale della versione PC?
Logorroicamente tuo,

Davide Ramponi



LA MANIA *GTA*
Maggio è stato il mese dell'uscita di *GTA IV* su console, e tutti gli utenti PC sono in fervente attesa.

"È possibile che sia giusto mettere un limite al realismo?"

da Vero come la finzione – Paolo A.

Caro Davide,
purtroppo, al momento non posso darti alcuna conferma ufficiale. Il Manzoni diceva che "La storia è maestra di vita" e dobbiamo augurarci che abbia ragione. Rockstar ha sempre convertito i suoi *GTA* su PC, e mi sembrerebbe strano che non lo facesse anche questa volta. Inoltre, considerando i costi dello sviluppo di un simile capolavoro, è lecito anche ipotizzare che le case di produzione vorranno estendere al massimo i potenziali guadagni allargando il loro prodotto a più piattaforme. Detto ciò, non ci resta che sperare che l'annuncio ufficiale arrivi al più presto e, soprattutto, che non ci tocchi aspettare più di tanto. Nel frattempo, direi che puoi goderti qualche missione insieme al tuo amico, pregustando il momento in cui le rigiocherai con mouse e tastiera.

UN PO' DI CHIAREZZA SULL'OPEN SOURCE

Cara Nemesis,
si fa un gran parlare di pirateria, prezzi dei software troppo alti, eccetera. In molti, però, sottovalutano le potenzialità dell'open source e compagnia bella. Questa incredibile risorsa, oltre a essere trascurata, è anche vittima di leggende metropolitane di vario tipo: c'è spesso molta confusione a proposito di quelle che sono le sue reali caratteristiche, nonché le differenze all'interno del suo stesso ambito. Prsonalmente, per esempio, sono il primo a non avere le idee chiare sulla distinzione fra open source, free software e freeware. Potresti illuminarmi?
Grazie infinite

Pinopino

Hai assolutamente ragione, Pinopino. Bisognerebbe prendere in maggiore considerazione quelle che sono le possibilità offerte da questo tipo di software ed è altrettanto importante capire bene in che modo si differenziano i tre esempi da te citati. Andiamo con ordine: il software libero (free software) viene distribuito con licenza d'uso GNU GPL o GNU LGPL. Tale licenza garantisce le cosiddette "quattro libertà". Si tratta, in breve, della libertà di eseguire, studiare e copiare il programma, e modificarlo per distribuire pubblicamente gli eventuali miglioramenti. Il discorso è pressoché identico anche nel caso del software open source, con la differenza che, in questo secondo caso, è possibile che la condizione di libero utilizzo possa modificarsi nel tempo. Per quanto riguarda i programmi freeware, invece, si tratta di un discorso del tutto diverso: questi software sono distribuiti gratuitamente sotto apposita licenza, ma senza l'obbligo di fornirne il codice sorgente. Pertanto, possono essere copiati e distribuiti, ma non modificati.



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Barbarella
Cipry
Cristian
Dany
Deadman90
Fanny
Locorocco
Marco
Nino
Starkadh87
Titus97
Zen@r

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

Online con [GMC]KEVORKIAN



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è:
gmc.kevorkian@sprea.it

LA RICETTA DEL DOTTORE

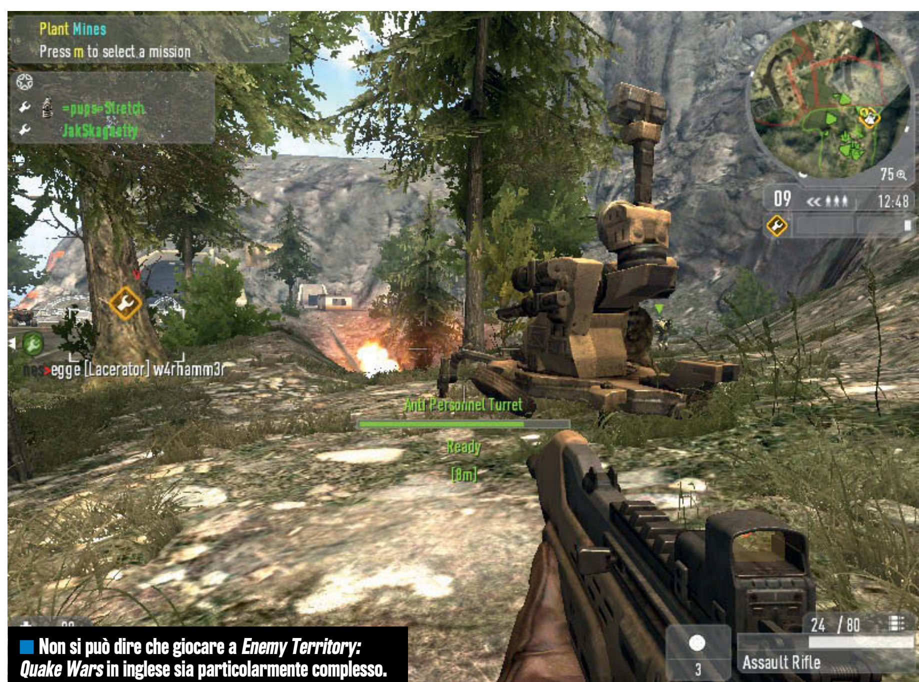
Qualche mese fa, devo aver involontariamente pronunciato una maledizione nell'antica lingua dei Pee-Tchee. "Involontariamente" soprattutto in quanto diretta su me stesso: non solo il mio computer principale è ancora in riparazione (ma mi assicurano che è questione di giorni, forse anche di minuti), ma anche quello di riserva ha deciso che lavorare per me è poco interessante, mentre spegnersi senza preavviso ogni manciata di minuti è molto più soddisfacente. Sto facendo ricerche per scoprire quale possa essere il sortilegio giusto per liberarmi dalla maledizione (si parla di sacrificare una consistente somma di denaro agli antichi déi noti come "Computatorium Emporii"), e nel frattempo salvo ogni trenta secondi. Mi pare quindi il momento ideale per una domanda che avevo in serbo da anni: per quanto ancora pensate che giocheremo con il PC, prima della convergenza definitiva con le console (se mai ci sarà)? Aspetto le vostre risposte al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.

Carissimo Kevorkian,
ti scrivo per due motivi. Il primo è un consiglio: rinuncia a conquistare il mondo, perché sto già per farlo io e non vorrei dovermi scontrare con te. Anche se ti stimo, non potresti mai battermi...
Il secondo è che, prima di sedere sul trono che mi spetta, volevo massacrare qualche Strogg al bellissimo *Quake Wars*, ma leggendo la recensione e i forum sono rimasto sconvolto nel sapere che non è stato tradotto in italiano, volevo sapere se, magari, esiste qualche patch o qualche metodo "poco ortodosso" per riuscire a giocarci nella nostra lingua (va bene anche solo con i sottotitoli in italiano, se esiste).
Grazie per la tua attenzione.

Daniele

Daniele, per quanto io apprezzi la megalomania, ci sono dei frangenti in cui mi trovo costretto a dire che il troppo stroppia – e questo è uno di quei casi. Rilassati, fai un bel respiro e accetta il fatto che sono IO il dominatore di cui parlano le profezie. Accetta anche il fatto che in nessuna profezia mai scritta in nessuna parte del globo (e azzardo anche eventuali profezie scritte su altri pianeti) mi si indica come "Colui Che Troverà Una Patch Per Tradurre *Quake Wars* In Italiano", nonostante il nome sarebbe piuttosto elegante. E non ci sono profezie in merito perché sembra proprio che non esista. Ho trovato, però, una patch per tradurlo in polacco – cosa che non credo possa servirti, se non come indice del fatto che qualcuno potrebbe decidere di farlo anche per l'italiano.

Caro sottoposto (in quanto per ora sono io il dominatore del globo) e aspirante dittatore,
ti scrivo innanzitutto per rispondere alla Domandona di Aprile, in cui chiedi quando il nostro PC è andato in fumo. Ebbene, la mia è una storia critica: si parla del terribile 17 novembre 2007, quando nello stesso straziante giorno mi sono ritrovato con una PlayStation 2 rotta (appena uscita dalla garanzia di due anni), con il masterizzatore completamente fuso e come lui anche il lettore DVD da tavolo.



Non si può dire che giocare a *Enemy Territory: Quake Wars* in inglese sia particolarmente complesso.

Ma la nostra drammatica storia prosegue, perché a fine giornata, distrutto da tutti questi eventi, accendo il PC e, dopo un quarto d'ora di utilizzo sofferto, sento provenire dalle casse un terribile suono che ancora oggi mi rimbomba in testa come un urlo agghiacciante. Successivamente, il PC (dopo la classica schermata blu che annuncia le stragi) si riavvia e torna magicamente a funzionare. Contento per aver scampato il peggio, inizio a usarlo: dopo un minuto e mezzo si ricomincia con l'orribile suono e successivo riavvio automatico... Dopo un paio di riavvii, sono arrivato a trovarmi davanti una schermata blu anche in modalità provvisoria. A malincuore, ho iniziato a gironzolare nei meandri oscuri del BIOS e a smanettare con i cavi, ma nulla. Giunto a questo punto (e dopo una settimana di tentativi durante cui usavo un Windows 98 con processore a 200 MHz) sono stato costretto a fare una cosa orribile: formattare perdendo tutti i dati. Alla fine della nostra tragica storia, mi sono ritrovato ad aver formattato il PC, perso i dati e perso una settimana. Se non ti sembra abbastanza drammatico perdere nello stesso giorno PS2, masterizzatore, lettore DVD e PC...
Dopo il racconto, passo a un altro argomento: sul numero di aprile si parlava di *Halo* e di cheat resi facili dall'assenza di PunkBuster. Mi chiedo: ma perché i programmatori inseriscono la possibilità di usarli? Se non vogliono cose come il "leavemealone" di *GTA: Vice City* basta non programmarli, no?
Se vado a scrivere sullo specchio del bagno di casa "god mode on", non mi ritrovo immortale o con superpoteri!
Con grande stima

Wuz

Carissimo Wuz, ti ringrazio molto per la risata che mi hai cagionato – mi riferisco, ovviamente, alla tua frase a proposito di chi domina cosa. Ti ringrazio anche per il tragico raccontino a proposito di tecnologia adirata (ma non è che ti sei ritrovato in mezzo a una tempesta elettromagnetica? Fate scoppiare molte

atomiche, dalle tue parti?), che ha un po' lenito la mia irritazione a proposito del secondo computer disastrato in quattro mesi. Infine, ti ringrazio anche per la domanda che mi poni, perché mi consente di porre una distinzione importantissima, che in qualche modo non è ancora stata fatta. C'è cheat e cheat – e questi ultimi si chiamano, più opportunamente, "hack" o "exploit". L'esempio che fai tu, del cheat di *GTA: Vice City* è eccellente: quelli sono trucchi inseriti deliberatamente dai programmatori, principalmente per aiutare i beta tester, che così possono verificare più rapidamente cose che altrimenti richiederebbero ore e ore di gioco. Questo tipo di cheat non esiste (o non dovrebbe esistere) nei giochi multiplayer – in cui è presente invece l'altro tipo. Ci sono gli hack, ovvero deliberate alterazioni del file eseguibile o dei pacchetti di comunicazione con il server, e ci sono gli exploit, che sfruttano bachi del gioco per dare vantaggi sleali. Per esempio, gli "aim bot", grazie ai quali qualche giocatore truffaldino ottiene il 100% di colpi a segno, sono normalmente degli hack basati su programmi esterni.
Al contrario, il famigerato "timescale", che affliggeva *Q3Test* (la beta pubblica di *Quake 3 Arena*) era di fatto un exploit, dato che i programmatori avevano involontariamente permesso ai giocatori di fare qualcosa che non avrebbero dovuto poter fare. Quindi, dopo questa lunga premessa, ti rispondo: i programmatori non vogliono certamente che qualcuno imbrogli, in particolare nei giochi multiplayer (finché lo fai in un single player, sono solo affari tuoi). Tuttavia, ciò non impedisce ai giocatori di continuare a cercare un modo per farlo, e di solito ci riescono pure. PunkBuster, almeno in teoria, dovrebbe proprio impedire tale tipo di problema, ed è per questo che la sua mancanza (o di un sistema simile) è una scelta piuttosto discutibile da parte degli sviluppatori. Ah, con me la frase sullo specchio ha funzionato.

Ave o sommo Kevorkian,
finalmente ho deciso di abbandonare il mio fedelissimo 56k per farmi una connessione veloce, e mi domandavo: qual è la migliore, in base al rapporto qualità/prezzo, per navigare e giocare online decentemente? Premetto che sono raggiunto da tutte le connessioni ADSL e fibra ottica alla massima velocità.

Grazie mille da un suo umile servo

PS: volevo suggerire a Dado Bax (pubblicato sul numero di GMC di maggio) *TrackMania Nations*, che funziona decentemente anche con un 56k: provato di persona.



I giocatori ancora collegati via modem non devono disperarsi: *TrackMania Nations* sembra funzionare egregiamente.



In attesa di *Guild Wars 2*, il primo titolo di ArenaNet continua a essere il miglior MMORPG senza abbonamento in circolazione.

Caro Un Suo Umile Servo (che assumo essere il tuo nome), ti ringrazio da parte di Dado Bax per il suggerimento e passo subito a ribadire quello che ripeto da anni: la fibra è meglio, ma quella offerta da Fastweb non permette di fare da server per utenti che non siano connessi a FW a loro volta, se non attivando l'IP pubblico (cosa che ha un certo costo). Ciò nonostante, se non cerchi ping minimi ma vuoi solo buone prestazioni, anche l'ADSL può fare al caso tuo – devi solo assicurarti che il provider di tua scelta supporti la modalità FAST per la connessione.

Salve Kevorkian,
da poco ho scoperto il fantastico mondo dei MMORPG, grazie a *Guild Wars*: veramente spettacolare e semplice (nel gioco sono Tahorn Kamer, se ti interessa). Il mio più grande desiderio, però, è di giocare a *World of Warcraft*. Il problema è che non voglio assolutamente regalare a Blizzard 10 euro al mese per potermi divertire.
Un mio compagno di classe, però, mi ha rivelato che è possibile giocare su dei server completamente gratuiti e sopratutto non pirata, che tuttavia impongono delle forti restrizioni. Altri mi hanno detto che ne esistono anche senza restrizioni, o in cui non vengono fatte rispettare. La cosa mi puzza, però mi alletta l'idea di giocare a *WOW* senza pagare niente – purché sia legale. Quindi, le mie domande sono:
1) È vero che esistono server gratuiti completamente legali di *WOW*, che però permettono di giocare senza alcuna restrizione, come se giocassi pagando il canone?
2) Se gioco in un server dove ci sono le restrizioni, ma con il permesso dell'amministratore non le rispetto, passiamo dei guai io, lui, oppure tutte e due? E se sì, cosa mi fanno?
3) Vorrei che mi consigliassi un modo per giocare in modo gratuito e sicuro senza alcuna restrizione pesante.
4) Mi consiglieresti un ottimo MMORPG, abbastanza recente, molto giocato e che sia bello abbastanza da tenere testa a *WOW*, possibilmente del tipo *Guild Wars*?
Grazie in anticipo.

Simon the "ROCK"

Simon, la risposta a tutte le tue domande è semplicissima: no, i server "privati" di *WoW* non sono legittimi. Se anche lo fossero, non lo sarebbe comunque giocarci, dato che la licenza d'uso di *WoW* stabilisce chiaramente che debba essere usato solo su server gestiti da Blizzard.
Passiamo quindi alla tua ultima domanda: per quanto ne sappia io, non ci sono giochi gratuiti, molto popolati, recenti e qualitativamente alla pari con *GW* e *WoW*. Ci sono tantissimi titoli che hanno una, due, a volte tre delle proprietà che richiedi, ma nessuno che le abbia tutte e quattro.
Detto questo, però, vorrei invitarti a riflettere sull'errore principale della tua lettera: l'abbonamento mensile non è un "regalo" a Blizzard. È il compenso per il lavoro che hanno svolto nello sviluppare *WoW*, per quello che stanno svolgendo nella manutenzione e gestione dei server e, non dimenticarlo, per quello che svolgeranno per creare nuovi contenuti, espansioni e magari anche nuovi giochi.



BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Ave Kevorkian, Signore e Dominatore dell'Universo, raccolgo l'invito del mese di marzo e ti invio un paio di immagini del clan =FSI= (cui appartengo) durante gli allenamenti, tratte da *Armed Assault*. Siamo molto attivi a livello europeo e non solo, e invito tutti gli appassionati del gioco e del genere "Azione/ Strategia" a fare un salto su **http://arma-dynamic-war.forzespeciali-ita.com/news.php**, per vedere quello che stiamo combinando a livello europeo.
Ciao

=FSI= BERSERK

Ciao Berserk, complimenti per l'impegno che dedicate a *Armed Assault*. La vostra Dynamic War mi sembra davvero valida e mi auguro che riesca a suscitare tutto l'interesse che merita. Però, devi promettermi che la prossima volta mi mandi un'immagine un po' più succulenta, ok? Un bell'ingaggio come si deve, mi raccomando! Per tutti gli altri, invece, rimane il solito non-tema per le schermate da inviarmi, ma quantomeno vorrei cambiare ambientazione: riusciamo a tirare fuori qualcosa da un gioco fantascientifico? Aspetto le immagini al solito indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.



Il titolo dell'immagine inviataci dal nostro Berserk è: "Addestramento".

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**



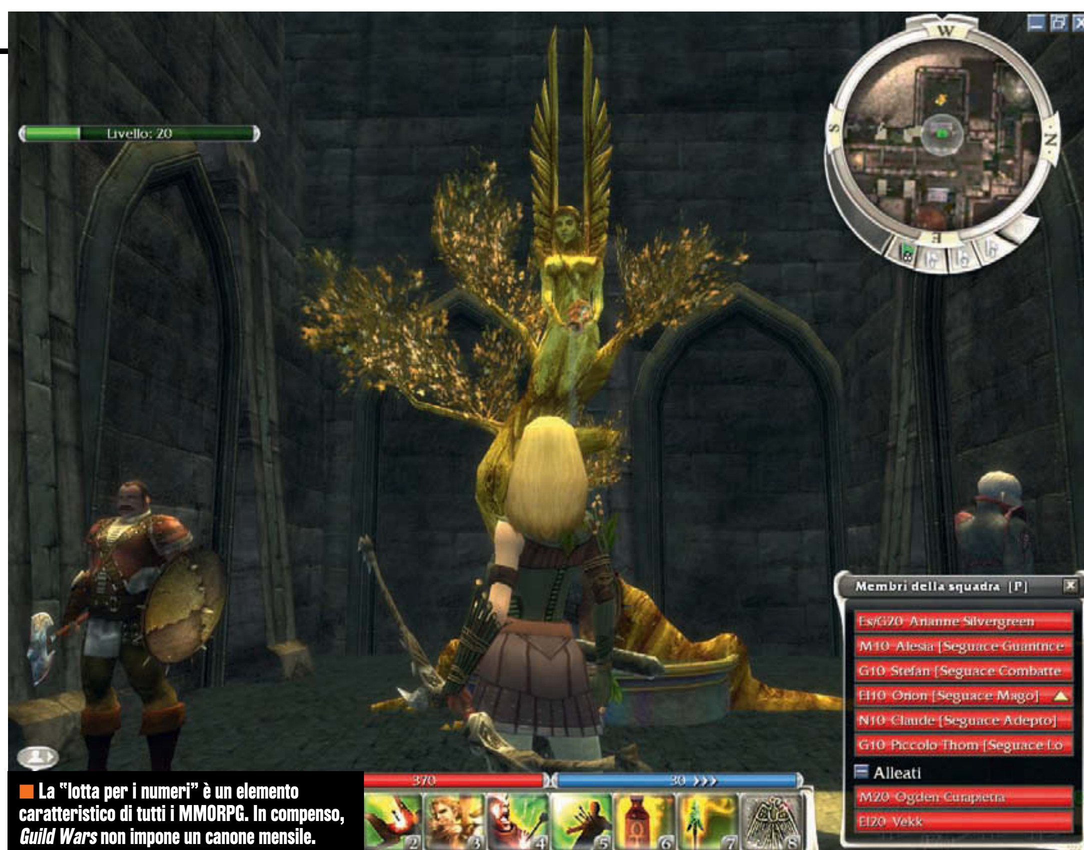
Il Signore degli Anelli Online: è lecito pagare per evitare la noia?

Caro Matteo,
ho letto con molto interesse i vostri recenti speciali sui MMORPG e sul futuro del videogame. Anzi, per come li chiama mia moglie, dei "giochini". Interessanti. Vorrei provare a filosofeggiare un po' sui tre temi, unendoli. E sono proprio curioso di vedere cosa mi risponderete:

Ma abbiamo ancora bisogno di tutti questi numeri? Sì, insomma, il vero gioco, nei MMORPG, consiste nel coltivare dei numeri. È inutile che mentiamo a noi stessi giocatori "ubbah" o casual. I contenuti, la grafica, il PVP e il PVE non c'entrano proprio nulla. O meglio, sono solo un *mezzo*. Il fine è far crescere dei numeri. Le famigerate *stats*. Per combattere contro altri numeri. Prima di ingaggiare un nemico, sia esso un mob o un altro player, abbiamo sempre ben presente il suo livello (un numero) e dal livello ne deriviamo le *stats* di massima (altri numeri). Li confrontiamo con i nostri numeri e inizia il massacro. Tutti gli elementi di un MMORPG hanno un fine primo e ultimo: far crescere i numeri. Attraverso il livellamento, attraverso l'equipaggiamento. Tutti gli elementi che non sono funzionali a questo obiettivo, vengono trascurati dai giocatori. I migliori giochi ci prendono per mano e ci permettono di progredire di pari passo con i numeri contro cui dobbiamo confrontarci. Guai a provocare un confronto sbilanciato tra numeri diversi: grida e digrignare di denti infesteranno forum e chat per secoli. Ma, ripeto: abbiamo proprio bisogno di tutti questi numeri? Siamo rimasti ai tempi del "carta e penna", quando, per immaginare di trovarsi in un universo alternativo bisognava usare una matita, un foglio e un dado. A quei tempi, era necessario tradurre in numeri la realtà. Ma oggi? Nell'era dei PC con i processori quad core, le schede grafiche doppie, i terabyte di RAM? Insomma, si tratta pur sempre di numeri. Così tanti numeri che, alla fine, quasi non te ne accorgi nemmeno. Prendiamo un FPS: anche in questo caso, il combattimento è una mera questione di numeri. Dopo tutto, il computer comprende solo questo linguaggio. Numeri, numeri, numeri. Invisibili. Ma ci sono. Se in *Crysis* attivo la mia supertutina per avere più forza non è che da qualche parte scopro che il livello della mia forza e agilità ammonta a +70. Ma di fatto è così. E non conosco le stat dei miei avversari. Devo capire chi ho davanti così, a colpo d'occhio, basandomi sull'esperienza. Eoni orsono, ti scrissi una lettera (pubblicata) cui non rispondesti. Ero giovane e incarognito. E ti dicevo: Ma che giochi di ruolo e giochi di ruolo! Gli unici VERI giochi di ruolo sono le simulazioni. In una simulazione si interpreta veramente qualcuno, e l'esperienza non è semplicemente un numero. È vera. In *Falcon 4* non ho bisogno di sapere di che livello sono i MiG 29 che ho davanti, e neanche di quanta +Armour sono dotato. Devo sapere cosa fare sulla base dell'esperienza nel mondo virtuale di *Falcon 4*. E io che sto interpretando il ruolo di un pilota di F16 deciderò le mie azioni e ne patirò le conseguenze senza alcun riflesso su numeri o attributi del mio PG, ma semplicemente imparando. I giochi di ruolo non hanno forse lo stesso obiettivo, almeno per definizione ? Non vogliono solo simulare la nostra presenza in un universo alternativo? Certo, quando avevamo a disposizione solo carta e penna, ci si è dovuti arrangiare mediando la realtà virtuale attraverso dei numeri gestibili con quei poverissimi mezzi. Ma oggi? Oggi non abbiamo più bisogno delle *stats*. Forse le vogliamo. Forse il gioco di ruolo è diventato il "gioco coi numeri che mi rappresentano". Anzi, è così. Punto e basta. Ma deve proprio essere così? È quanto desiderano i giocatori di

FILOSOFIA SPICCIOLA

Silvia Negrini scrive: "Sono una studentessa di Brera in via di tesi specialistica per l'insegnamento. Ho alcune domande. C'è ancora molta resistenza nei confronti dell'accettazione del videogame come nuovo medium, perciò credo che, in vista della discussione di tesi, dovrò difendere con le unghie il tipo di unità didattica che proporrei al liceo sulla base del videogame. Si tratta di quattro proposte diverse di unità didattica che prendono mossa dal videogioco, ossia: la costruzione di un oggetto di design prendendo uno degli



La "lotta per i numeri" è un elemento caratteristico di tutti i MMORPG. In compenso, *Guild Wars* non impone un canone mensile.

MMORPG? Non lo so. Io sicuramente no. Per cui, siccome mi ritengo un campione statistico significativo, vorrei condividere con te la mia previsione: entro dieci anni, i MMORPG evolveranno in simulazioni di vita in universi alternativi. Le *stats* spariranno e i giocatori torneranno a fare, invece di contare.

Dov'è finito il gioco di ruolo? Ve lo siete chiesti voi stessi. Insomma, anche in *LOTRO*, che di tutto ciò che ho giocato mi pare il MMORPG più portato all'interpretazione di un ruolo, dov'è finita l'interpretazione del proprio personaggio? Si discetta in generale di schede grafiche, si parla e ci si confronta con gergo sicuramente non fantasy ("Lol where r u from? Nice mace btw"), si ripetono all'infinito sempre le stesse epiche imprese, tanto per accaparrarsi un equip. Come se Frodo per 5 sere la settimana andasse a Monte Fato a buttare l'anello, così, tanto per recuperare una cotta di mithril. La colpa sarà dei numeri. Anche. Ma non solo. Secondo me (che sono un campione statistico significativo), la botta finale l'hanno data i tool di chat vocale. Che vengono solitamente usati per fare le cose meno "roleplayer" che esistano in un MMORPG (come dicevo sopra, secondo me farmare un'istanza/raid non è proprio una cosa tipica di un mondo fantasy). Sentire un poderoso barbaro parlare con la voce di un tredicenne, ascoltare la sexy elfetta disquisire con voce baritonale insieme a uno gnomo di statistiche e dei reciproci equip (che sempre lì si va a finire) non favorisce certo l'interpretazione. Anzi. L'ammazza proprio. Per cui boom, si torna a giocare ad aumentare i numeri, invece di interpretare un ruolo in un universo alternativo. E non siamo più quel che dovremmo essere, ma semplicemente quel che siamo. E allora, faccio una seconda previsione: Nell'arco di 10 anni, i MMORPG di successo avranno tool di chat vocale capaci di riconoscere il personaggio interpretato e di filtrare la voce del giocatore rendendola coerente con il PG stesso. Sei un camionista che interpreta una gnoma? Parla tranquillo, che tanto il filtro trasforma la tua voce in un falsetto credibile. Grazie a questa innovazione, i giocatori torneranno a interpretare un ruolo. Dimenticando la propria identità e assumendone una nuova. E visto che non ci sono più i numeri, non avranno neanche più quell'appiglio per far finta di essere in un gioco a giocare. Una seconda possibilità è che entro 10 anni le chat vocali spariranno.

La noia. La rassegnazione. Come avviene per i numeri e l'impossibilità di interpretare un ruolo, i giocatori accettano passivamente la ripetitività insita nei MMORPG. L'equazione è ovvia: MMORPG = *farming, grinding*. Non è un problema di skill, non è un problema di talento, è sempre solo un problema di tempo. Riviste specializzate, giocatori, opinion leader: tutti si lamentano, ma nessuno si lamenta veramente. In un mondo in cui l'obiettivo dei giocatori è far crescere dei numeri, e quello dello sviluppatore è di fidelizzare gli utenti, l'unica soluzione è far crescere lentamente i numeri con azioni ripetitive che non obblighino lo sviluppatore a implementare troppi nuovi contenuti periodicamente. La cosa più ridicola di tutto ciò è l'atteggiamento generale verso chi vende e compra gold. Si accetta la noia e si rifiuta il venditore/compratore di gold. Mi domando: ma è normale che uno paghi un abbonamento per *giocare*? Ma ci sono delle sezioni così noiose che si paga un altro per non dover perdere tempo. È paradossale. Si paga per evitare la noia. E invece di pretendere l'eccitazione, ci limitiamo ad accettare passivamente un meccanismo di gioco bacato. Non è giusto che chi può comprare gold si annoi di meno! Vi immaginate un MMORPG sempre e interamente divertente? Come dovrebbe essere un gioco per cui pago un abbonamento. Interamente divertente. Ma pagheremmo mai qualcun altro per giocare al nostro posto? Ed allora di chi è la vera colpa? Di chi compra e vende gold? O di chi sviluppa giochi noiosi? O, ancora, di chi paga un abbonamento e accetta passivamente la noia? Ultima previsione: entro 10 anni i MMORPG incorporeranno tutti formule di microtransazioni finalizzate a evitare la noia. Nel frattempo, usciranno MMORPG divertenti (grazie anche e soprattutto al primo punto di cui sopra) che non ne avranno bisogno. Ok, ci ho provato. A voi la parola.

Itarrow

Caro Itarrow, grazie per la bella lettera, che miscela lo stile del monologo interiore con l'analisi ragionata. I temi che sollevi sono numerosi e interessanti. Per ragioni di spazio, mi limito a qualche flash, sollecitando i lettori a partecipare alla discussione. Ora, il videogioco accorpa in sé le caratteristiche di pratiche e forme espressive differenti, dal teatro (l'interpretazione in tempo reale su un palcoscenico virtuale) allo sport (l'enfasi sulla prestazione, l'abilità, la competizione e, inevitabilmente, le statistiche). Un game designer di talento riesce a conciliare le differenti tensioni, creando un'esperienza insieme familiare e innovativa, socializzante e competitiva. La natura digitale della simulazione rende il ricorso al numero pressoché obbligato – il che non è necessariamente un dato negativo. Circa la natura paradossale del MMORPG "standard", condivido la tua tesi, ma ritengo che il ricorso alle microtransazioni per schivare la ripetitività sia già stata implementata, con successo, in numerosi titoli coreani. Come direbbe William Gibson, il futuro è già arrivato, ma non è distribuito in modo equanime. Circa le ripercussioni sulla giocabilità, lascio ai lettori il compito di giudicare. Infine, si potrebbe affermare che il paradosso ultimo del videogioco risiede nella sua natura di lavoro travestito da divertimento.



elementi di un'immagine videoludica; un intervento in un ambiente, sempre nella stessa modalità: una sul colore, una sulla modifica di un fatto di cronaca che si avvale del concetto di interattività. Quello che le chiedo è: sulla base di quanto devo preparare, su quali punti del videogame come ragione pedagogica mi dovrei focalizzare per la discussione della tesi? Ovvero, come introdurre il discorso a difesa del nuovo media come mezzo istruttivo? La ringrazio dell'attenzione".
Gentile Silvia, il tema è incredibilmente complesso e richiederebbe uno speciale ad hoc (cosa che non escludiamo in futuro). Per il momento, mi limito a segnalarti due titoli utilissimi, in italiano e in inglese: "Gli scenari educativi del videogioco" di Rosy Nardone (Edizioni Junior, 2007) e "What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy" (Palgrave McMillian, 2007, seconda edizione) di James Paul Gee. Si tratta di due saggi indispensabili per un approccio didattico al videogame, andando al di là dei luoghi comuni e delle generalizzazioni dei media.



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Quando si tratta di entrare nel clima estivo, nulla funziona meglio di un corroborante tuffo nella piscina di una villa. È stato dunque un piacere aiutare Nibbio a costruirsene una in *Singles 2*, prima di concentrarsi sul lavoro "serio" e affrontare guardie, soldati e perfidi banditi.

SINGLES 2: CUORI IN AFFITTO

B Caro Skulz,
sono un appassionatissimo lettore della vostra rivista e sono ben tre anni che non mi perdo un numero. Ti vorrei chiedere un favore: potresti pubblicare i trucchi di *Singles 2: Cuori in Affitto*? Devo finire la mia villa! Grazie Skulz e grazie GMC!

Nibbio

R Ciao Nibbio, beato te che ti stai facendo la villetta! Eccoti di seguito alcuni trucchetti per portare a termine l'opera senza troppa fatica. Iniziamo dai soldi: individua il file **game.cfg**, che si trova nella cartella di installazione di *Singles 2: Cuori in Affitto*, selezionalo con il tasto destro del mouse e togli il segno di spunta alla voce **Sola lettura**. Poi, apri il file in questione con il **Blocco note** di Windows e individua le righe relative al danaro (**moneyEmptyScene**, **moneyStartStory**, **moneyStartBackyard**, **moneyStartApartment**, **moneyStartPenthouse**). Come potrai notare, ogni riga si conclude con un segno "**=**" (uguale) seguito da una cifra. Sostituisci quest'ultima con il valore **999999**, poi chiudi il file salvando le modifiche e avvia il gioco. Ora sei ricchissimo! Inoltre, nel caso non avessi ancora sbloccato tutte le modalità, puoi mettere nuovamente mano al file **game.cfg** con il **Blocco note**, scorrere i dati fino alle righe **BackyardEnabled**, **ApartmentEnabled** e **PenthouseEnabled** e cambiare il valore **false** in **true**. Chiudi il file salvando i cambiamenti e, infine, rimetti il segno di spunta alla voce **Sola lettura**.


La vita in *Singles 2: Cuori in Affitto* diventa migliore con qualche trucco.

PATRICIAN II

B Carissimo Skulz,
sono rimasto completamente impantanato in *Patrician II*. Così impantanato, che non sono capace di portare a termine neanche una missione. Devo chiederti dei trucchi e spero di diventare più bravo con il passare del tempo. Complimenti a tutta la redazione.

Paolo92

R Tranquillo Paolo, ci vogliono allenamento e dedizione per riuscire a superare tutte le sfide. Certo, nel caso di *Patrician II* può giovare anche uno sporco trucco, che non esito a comunicarti: tieni premuti contemporaneamente i tasti **Blocca maiuscolo** e **$** per ottenere una marea di quattrini.



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, mi chiamo **Mirko** e ti scrivo per dare una mano a **Giuseppe**, che qualche mese fa ha chiesto aiuto per *Prince of Persia: I Due Troni*". Grazie amico, vai pure... "Per procedere nella sezione I Tetti del Tempio bisogna, per l'appunto, azionare la prima leva, poi scendere nella torre e aggrapparsi alle feritoie per riuscire a passare sull'altro lato della torre stessa. A questo punto, è necessario tirare le altre due leve, attendere la conclusione del filmato e poi azionarle nuovamente nello stesso ordine. Dopo aver sconfitto i mostri, Giuseppe deve tornare alla prima leva, tirarla, poi spostare la campana fatta cadere da Farah sotto l'interruttore e passare per la porta. Per raggiungere il punto di salvataggio, gli basterà utilizzare le varie sporgenze per salire in cima all'edificio e superare il corridoio." Grazie Mirko, il tuo aiuto è stato a dir poco prezioso.

D "Skulz, mi devi aiutare!" Accidenti **SimoX**, devi trovarti proprio nei pasticci... "Sono rimasto bloccato al puzzle

La parola all'esperto Grand Theft Auto III



D Grande Skulz, nell'attesa di provare sul PC il magnifico *GTA IV*, ho deciso di rispolverare il terzo episodio della serie. Me lo sono giocato tutto d'un fiato, arrivando all'ultima missione senza grossi problemi, anche perché buona parte del gioco l'avevo già superata ai tempi della sua uscita. Ora sono nel punto in cui il protagonista si ritrova senza armi contro Catalina. Non riesco a uscirne vivo, hai qualche consiglio da darmi?

Federico

R Ciao Fede', ti consiglio di presentarti all'appuntamento nella magione senza badare troppo alle armi, visto che, come hai già avuto modo di scoprire da solo, ti verranno comunque sequestrate. Preoccupati, invece, di fare il pieno di energia e di armatura. Durante l'incontro, Catalina intascherà il grano e cercherà di farti fuori, quindi appena torni in controllo del protagonista sfreccia verso il muro della villa per non farti beccare dai cattivi che sparano dai balconi. Prenditi cura dei due tizi appostati al cancello e vai a raccogliere il bonus per l'armatura nel garage. A questo punto, prendi la macchina e segui l'elicottero fino alla diga Cochrane. Prima di affrontare il combattimento, raccogli l'AK-47, poi fiondati contro il posto di blocco e ricorda di approfittare dei bidoni esplosivi durante tutta la lunga sparatoria. Dopo il piombo, arriveranno i lanciafiamme degli ultimi scagnozzi di Catalina, da evitare correndo e nascondendosi, salvo poi tirare fuori la testa e mirare a quella dei cattivi. Quando saranno tutti defunti, Catalina cercherà di tagliare la corda con l'elicottero, ma tu sarai velocissimo a impugnare il lanciarazzi e ad abbatterlo.

METAL GEAR SOLID

B Carissimo Skulz, re dei videogiochi, ho un totale bisogno del tuo aiuto. L'altro giorno, ho rispolverato alcuni vecchi giochi, tra cui il primo episodio della saga *Metal Gear Solid*. Sono arrivato alla prima missione dopo che ho ucciso Revolver e ricevuto la carta per aprire tutte le porte di secondo livello. Finito il filmato, rincomincio a giocare, ma non so proprio da che parte andare. Ti prego aiutami: è un gioco bellissimo!

Chilli

R Ciao caro, dopo esserti sbarazzato di Revolver, aver ricevuto alcuni doni utili alla causa ed essere venuto a conoscenza di alcuni intriganti retroscena della vicenda, devi tornare suoi tuoi passi fino all'armeria, passando per la breccia nel muro da cui sei già transitato in precedenza. Ripulisci tutte le stanze approfittando della scheda di accesso di Livello 2 e utilizza gli occhiali a visione termica per non farti beccare dal sistema di sicurezza laser che si trova nella stanza in cui è nascosto il fucile FA-MAS. Quando hai raccolto tutto il necessario, infilati nell'ascensore e premi il tasto **1** per raggiungere l'hangar. Qui, gira subito verso destra e apri la porta muovendoti con discrezione per non svegliare la guardia addormentata. Portati alle sue spalle e premi a raffica il tasto **Ctrl** per strangolarla. Da qui in poi, dovrai cavartela con le tue forze.

CALL OF DUTY: LA GRANDE OFFENSIVA

B Ciao mitico Skulz, sono rimasto incastrato nel livello del ponte ferroviario di *Call of Duty: La Grande Offensiva*. Come richiesto dal gioco, sono riuscito a farlo saltare in aria, ma poi eccomi bloccato sul camion nella fattoria. Sono salito a bordo del mezzo dopo aver eliminato i nemici e ora il gioco sembra quasi fermo. Non riesco più a scendere e i miei compagni sono imbambolati!

Marco

R Ciao Marco, in pratica sei arrivato alla fine del livello e non devi fare altro che guidare il camion fino al confine della fattoria in cui ti trovi. Per procedere devi, però, essere sicuro di aver ucciso tutti i soldati nemici e che tutti i tuoi compagni si trovino a bordo del mezzo. Se queste due condizioni sono state soddisfatte, sali a bordo anche tu, premendo il tasto **F** quando ti trovi di fronte al cassone posteriore e conduci il veicolo fino all'area di confine della fattoria, dove verrai bloccato dai tedeschi.



NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel DVD dei demo, allegato all'omonima edizione di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.



Quesiti dal passato The Secret Of Monkey Island

D Ciao Skulz, sono una patita di avventure punta e clicca e, dopo aver esaurito tutte quelle più recenti, ho deciso di cimentarmi con *The Secret of Monkey Island*. In tutta sincerità, ti dico che me l'aspettavo più semplice. Ho trovato la nave di LeChuck e dentro ho preso la bottiglia di grog. Credo di dover passare per una porta, ma rimango bloccata a causa del rumore. Te la senti di aiutarmi?

Chiara

R Ma certo Chiara, che me la sento di aiutarti: sono qui apposta! Prima di salire sulla nave, scambia quattro chiacchiere con la testa, che devi per forza di cose aver incontrato poco prima. Sarà proprio lei a darti la collana dell'invisibilità, lo strumento indispensabile per riuscire a procedere nell'avventura. Dopo essere salita a bordo della nave, infischiandotene dei fantasmi, vai nella cabina del capitano e prendi la chiave per la botola utilizzando la bussola. Calati nel pertugio e versa il grog nella ciotola per far ubriacare il topo. Da qui in poi, ti auguro buon divertimento.



Durante l'esplorazione dell'armeria, in *Metal Gear Solid*, è necessario prestare attenzione alle sentinelle.

del pozzo di *Ni.Bi.Ru. Messaggero degli Dei*. Mi trovo di fronte a quattro serie di sfere colorate (verde, gialla, rossa, bianca) e devo posizionarle su altrettanti raggi. Il problema è che non so proprio come devo procedere!" Capisco il tuo problema, caro SimoX, ma mi trovo costretto a chiamare in soccorso i miei colleghi lettori. Sono certo che qualcuno si farà avanti per aiutarti quanto prima.

D "Saluti a tutta la mitica redazione di GMC," e saluti anche a te, giovane **Freeman_94**. "Sto giocando a *The Simpsons: Hit & Run* e vorrei sapere se esistono dei trucchi. Non è che il gioco sia particolarmente difficile, è solo che voglio completarlo tutto senza diventare matto." Non c'è problema, lanciamo subito un sondaggio tra i nostri lettori e vediamo se qualcuno ha già provveduto a imbrogliare in compagnia dei Simpson.

D "Carissimo Skulz, sono arrivato quasi alla fine di *Quake 4*, nel senso che devo distruggere il nucleo. . . e non ci riesco!" Raccontaci meglio il tuo problema, **The Gigio**. "In pratica, ho sparato su tutto quello che era possibile ammazzare o distruggere, riuscendo a fare piazza pulita dei mostri, ma quando arriva il momento del nucleo, non riesco proprio a combinare nulla di buono. Sembra indistruttibile". Appunto, sembra, ma sono sicuro che qualche lettore conosce il segreto.

LA NUOVA ANTICA PERSIA

Spazi aperti, gole profonde, città nascoste di lingua pahlavi: per questo episodio della serie, gli sviluppatori si sono ispirati alla vera antica Persia come mai era accaduto prima nella saga. Il motore grafico di *Assassin's Creed* contribuisce a conferire solidità alle strutture architettoniche, ma non solo: opportunamente modificato, si rivela perfetto per ammantare di magia la rappresentazione di un reame che, di fatto, è stato la culla de "Le Mille e una Notte". A dare un ulteriore tono fantastico allo scenario è la scelta del cosiddetto Cel-Shading, l'effetto grafico che marca di nero i bordi dei personaggi e ne appiattisce le ombreggiature, regalando ai protagonisti un retrogusto da fumetto o, meglio, da illustrazione fantasy. Le fonti d'ispirazione per la trama, però, sono tutt'altro che inventate: la contrapposizione tra Ohrmazd e Ahriman è il fulcro dello zoroastrismo, la vera religione dell'antica Persia (VIII secolo a.C.).

PRINCE OF PERSIA

Dice un antico proverbio persiano: bisogna cambiare tutto, affinché non cambi niente.

- **SVILUPPATORE** Ubisoft Montreal
- **GENERE** Azione
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** www.ubisoft.it

PRINCE OF PERSIA VI FARÀ FARE I SALTI MORTALI DI GIOIA PERCHÉ:

- **Mantiene inalterata la carica acrobatica dei precedenti capitoli.**
- **Arricchisce la dinamica originale grazie alla presenza della misteriosa Elika.**
- **Reinventa grafica, ambientazioni, immaginario visivo.**
- **I dialoghi tra Elika e il Principe ravviveranno il ritmo narrativo.**

SE avete colto la citazione sotto il titolo principale, sapete che si riferisce, in realtà, a un adagio siciliano che trovate ne "Il Gattopardo" di Tomasi di Lampedusa.

A voi il piacere di scoprire quale sia il significato che riveste in quel grande romanzo; a noi l'onore di spiegare ai lettori di GMC perché detto adagio si adatti perfettamente a questo nuovo *Prince of Persia*. Semplicemente, gli sviluppatori hanno riconosciuto che, per rendere nuovamente stimolante la saga più arabeggiante della storia dei videogiochi, era necessario ripartire da zero, mantenendo sì le basi e le qualità acrobatiche del protagonista, ma allo stesso tempo reinventando tutto il resto: grafica, epica, ambientazioni.

Tanto per cominciare, questo Principe non ha molto da spartire con quello della precedente trilogia targata Ubisoft. Abbiamo a che fare, stavolta, con un avventuriero caratterialmente simile a Han Solo di "Guerre Stellari", che scoprirà il proprio lignaggio solo nel corso dell'avventura. A smuoverlo dalla sua routine picaresca, offrendogli nuove ragioni d'esistenza, sarà Elika, una misteriosa ragazza dai poteri mistici, l'unica in grado di spiegare cosa stia succedendo al reame di Persia, giorno dopo giorno corrotto dalle spire di una strana energia cupa e malefica. La causa di tutto è il risveglio del demone Ahriman, che ha soppiantato le forze del bene guidate dal divino Ohrmazd. Come ultima discendente di un'antica stirpe di mistici servitori di Ohrmazd, Elika deve ristabilire l'equilibrio nella dualità tra bene e male. E per farlo, ha bisogno del Principe.

"IL NUOVO PRINCIPE È UNA CANAGLIA DAL CUORE D'ORO, ALLA HAN SOLO"

Non si sa molto altro della trama, ma l'arrivo di Elika pone le basi per una rinnovata dinamica di *Prince of Persia*: per quanto il giocatore abbia il controllo diretto solo sul Principe, Elika lo seguirà fiduciosa in ogni sua mossa, sfruttando delle routine di movimento e comportamento che si sono rivelate estremamente efficaci. In molti casi, però, sarà necessario spingere all'azione la bella comprimaria premendo un tasto apposito. Niente di complicato in termini di sistema di controllo, ma qualcosa di rinfrescante quanto ai rompicapi acrobatici proposti dal nuovo reame di Persia.

I combattimenti, sorprendentemente, tornano improntati all'uno contro uno del *Prince of Persia* bidimensionale del 1989. Senza zuffe, garantiscono gli sviluppatori, il carisma di ciascun nemico risulta potenziato e la vittoria più appagante. Ci lascia perplessi il fatto che il Principe sarà in grado di richiamare Elika anche in battaglia per qualche attacco combinato – non è molto principesco, un duello "due contro uno"! Va anche detto che se il nostro eroe sarà una simpatica canaglia alla Han Solo, i conti tornano.

In definitiva, il proverbio siciliano coglie nel segno: tante cose sono cambiate e, di conseguenza, la nostra attesa per ogni nuovo episodio della saga resta sempre la stessa!

GIOCHI COMPUTER

Ecco a voi Elika, una ragazza forte eppure fragile, degna comprimaria del Principe.



Il guanto metallico permette di frenare discese altrimenti suicide lungo le pareti verticali.



I duelli saranno solo uno contro uno: il carisma degli avversari ne risulta potenziato.



Preparatevi a esplorare un mondo ben più aperto (e all'aperto) di quelli dei precedenti episodi.

DATA DI USCITA FINE 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Montreal
- **Provenienza:** Montreal, Quebec
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Sono oramai quasi duemila, i ragazzi che lavorano nei bei palazzi di mattoni rossi in quel di Montreal. Nel progetto di questo *Prince of Persia* sono coinvolte la maggior parte delle persone che svilupparono la precedente trilogia. La loro devozione al Principe è tale, che cominciarono a pensare a questo seguito a poche settimane di distanza dal precedente *I Due Troni*.
- **Li conosciamo per:** *Splinter Cell*, *Assassin's Creed*, i precedenti tre *Prince of Persia*. Ma anche *Lost: Via Domus* o *Boog & Elliot a Caccia di Amici*, a segnalare che i diversi sotto-team vengono messi a lavorare su prodotti molto eterogenei per calibro e tematiche.

ATTENDERE PREGO!
Il Principe potrebbe arrivare sui nostri monitor a fine 2008.

SCOOP
prima occhiata

PURE

Il gioco giusto per chi è alla disperata ricerca di emozioni forti!

- **SVILUPPATORE** Black Rock Studio
- **GENERE** Gioco di guida
- **CASA** Disney Interactive
- **INTERNET** www.purevideogame.com

RUMORI DI FONDO

Uno dei punti di forza di *Pure*, e anche uno di quelli che più ci ha colpito nel corso della presentazione organizzata da Disney Interactive negli studi di Black Rock, è senza dubbio il comparto audio. Più che le musiche di sottofondo, che strizzano l'occhio al gusto hard rock adolescenziale, sono stati gli effetti sonori a stupirci positivamente. Il rombo dei motori, il sibilo dei freni e il rumore della ghiaia sotto il telaio dei quad sono gestiti da un mixer virtuale capace di trasformare una chiassosa cacofonia in una sorta di concerto per clacson e marmitte. Il risultato finale è senza dubbio impressionante.

PURE VI FARÀ SALTARE PER ARIA PERCHÉ:

- **È un gioco di guida dai toni esageratamente arcade.**
- **Il sistema di trick è stato integrato alla perfezione nella meccanica di gioco.**
- **Graficamente è robusto, solido e a tratti spettacolare.**
- **Le gare in multiplayer verranno disputate da sedici piloti contemporaneamente.**

CON il passare del tempo, è diventato sempre più difficile venirsene fuori con un'idea veramente originale, magari capace di regalare carattere e personalità a un gioco di guida. I ragazzi di Black Rock, per raggiungere questo obiettivo, hanno ritenuto opportuno enfatizzare le dinamiche arcade e soffocare, invece, ogni velleità simulativa. Il risultato finale è *Pure*, un titolo che punta tutto sulla spettacolarità e sull'eccesso.

L'idea di fondo, come accennato, è piuttosto scontata: vestendo i panni di uno spericolato pilota di ATV (o "quad" che dir si voglia: si tratta di piccole, ma potentissime moto su quattro ruote capaci di affrontare qualsiasi terreno), i giocatori avranno la possibilità di lanciarsi a tutta velocità lungo i tornanti, le curve a gomito, i dossi e le cunette delle piste ricostruite "per gioco" dagli sviluppatori in sette scenari diversi.

Gli scenari sono estremamente vari: si parte dall'Italia, con una gelida ambientazione alpina, per arrivare fino alle brulle pianure del Nuovo Messico. Soprattutto nel corso dei replay, tra l'altro, viene facile notare quanto queste ambientazioni siano state curate sotto il profilo grafico: freddi torrenti montani, tranquilli villaggi aggrappati sulle colline e spaventosi crepacci senza fine sono stati sapientemente modellati e impreziositi da una meticolosa cura per i dettagli.
Più che boschi, orridi e fiumi, però, sono i dossi e le cunette a regalare un po' di "carattere"

"GLI SCENARI E I CIRCUITI SONO ESTREMAMENTE VARI E PARECCHIO SPETTACOLARI"

a questo gioco di guida altrimenti piuttosto ovvio e scontato, visto che affrontarli a tutta velocità porta inevitabilmente a prendere il volo. E l'espressione "prendere il volo" deve essere intesa in senso letterale, visto che giocando a *Pure* si passa un sacco di tempo sia con le ruote affondate nel fango, sia con i copertoni del quad staccati da terra. Insomma, dossi e cunette funzionano come dei veri e propri trampolini, fondamentali per lanciarsi verso il cielo e iniziare a esibirsi mettendo in mostra alcuni dei trick più folli che vi possano venire in mente (in gergo, il termine "trick" viene utilizzato al posto del più canonico "acrobazie"). Tra piloti che si mettono a fare le verticali sul manubrio e aspiranti suicidi impegnati a "camminare" di fianco al proprio bolide, c'è di che lustrarsi gli occhi. Il bello è che un trick non è mai fine a se stesso: la sua funzione principale, infatti, è strettamente legata alla meccanica di gioco. Se si compiono acrobazie spericolate mentre si è in volo, i quad ricevono un'accelerazione aggiuntiva non appena i copertoni toccano nuovamente il terreno. Questa brillante intuizione pare funzionare benissimo e, nelle intenzioni degli sviluppatori, dovrebbe regalare vivacità alla sezione online, che permetterà a sedici aspiranti piloti di duellare in tempo reale in un'arena fatta di fango, ghiaia e tanto, tanto cielo.

GIOCHI COMPUTER

I trick sono uno degli aspetti più esaltanti di *Pure*, anche dal punto di vista grafico.

I circuiti, un po' a sorpresa, si estendono tanto in orizzontale quanto in verticale.

Grazie a un editor, si avrà la possibilità di creare da zero il quad dei propri sogni.

Wes Miller, un celebre pilota di quad, ha contribuito attivamente allo sviluppo di *Pure*.

DATA DI USCITA
AUTUNNO 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Black Rock Studio
- **Provenienza:** Brighton (Inghilterra)
- **Nati nel:** 2007
- **Storia:** Il team di sviluppo battezzato Black Rock è nato dalle ceneri di Climax, un gruppo di programmatori, grafici e designer specializzato nella realizzazione di simulatori di guida. Sul finire del 2006, Climax è stata acquistata da Buena Vista, un'acquisizione da inserire in un contesto più ampio, che nel giro di qualche anno dovrebbe portare Disney Interactive Studios all'interno della cerchia dei publisher che "contano".
- **Li conosciamo per:** *Moto GP 2* (Xbox, PC), *ATV Offroad Fury 3* (PS2), *Sim Coaster* (PC).

ATTENDERE PREGO!
La pubblicazione di *Pure* dovrebbe avvenire in autunno, salvo imprevisti.

www.gamesradar.it

PARTENZA DAL NULLA

Inizierete la vostra carriera con 5.000 dollari e senza nemmeno un'auto. Gara dopo gara, dovrete acquistare vetture sempre più potenti e che "apriranno" la possibilità di giocare a nuove modalità. Inoltre, sarà possibile modificare il vostro bolide, aggiungendo e migliorando delle parti, come il motore o l'impianto turbo.

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

Quattro ruote e un mondo da distruggere.

- **SVILUPPATORE** Bugbear
- **GENERE** Gioco di guida
- **CASA** Empire/Atari
- **INTERNET** www2.warnerbros.com/flatoutultimatecarnage/

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE VI FARÀ DISTRUGGERE TUTTO PERCHÉ:

- È un gioco di guida immediato e frenetico.
- Racchiude molte modalità di gioco, comprese quelle multiplayer.
- Ha un nuovo motore grafico decisamente più avanzato.
- Vi permetterà di distruggere (quasi) tutto quello che incontrerete.

QUANDO arrivò il primo *FlatOut* su PC, fu giustamente definito "l'*Half-Life 2* dei giochi di guida".

Grazie all'integrazione di Havok nel motore di gioco, quasi ogni oggetto presente nei circuiti era governato dalle leggi fisiche; e mentre, nei "normali" titoli di guida, andando contro un muro di copertoni l'auto "rimbalzava" spesso senza danni e senza smuovere di un millimetro l'ostacolo, in *FlatOut* ogni contatto, ogni incidente, ogni colpo diventava uno spettacolo pirotecnico di steccati e ruote che saltavano da tutte le parti, insieme a sedie, porte, pali della luce e a qualsiasi cosa avesse la sfortuna di essere travolta dalle vetture – che, letteralmente, distruggevano quasi tutto quello che era sul loro percorso.

Entro poche settimane da quando leggerete queste pagine, arriverà nei negozi l'ultimo "capitolo" della saga, *Ultimate Carnage*, che per ora era rimasto relegato alla versione Xbox 360. Con sé, porterà una valanga di distruzione su quattro ruote e un nuovo motore grafico di "ultima" generazione (è quello della versione Xbox 360, quindi molto più avanzato rispetto a *FlatOut 2*, ma comunque dell'anno scorso), capace di ricreare un'ambientazione più complessa e completa rispetto alle incarnazioni precedenti. Rispetto a *FlatOut 2*, l'engine grafico è infatti capace di normal mapping,

"LE GARE SARANNO PIÙ REALISTICHE E VISIVAMENTE APPAGANTI"

high dynamic range lighting, e texture in alta risoluzione; al di là dei termini tecnici inglesi, il tutto si traduce in spettacolari effetti grafici, che rendono le gare di *Ultimate Carnage* molto realistiche e visivamente appaganti.

Tanto per fare qualche numero, ogni auto è ora realizzata con circa 12.000 poligoni, contro i 5.000 di *FlatOut 2*; sulle piste, troverete circa 8.000 oggetti (in media), quando nel capitolo precedente erano "solo" 5.000. E, novità più importante, sono presenti 12 quattroruote in pista, contro le 8 di prima.

Il tutto è corredato da una pletora di modalità ed eventi che non mancheranno di impegnarvi per parecchie ore di distruzione. A queste, si aggiungono le modalità multiplayer, in cui potrete sfidarvi a sportellate e a eventi di puro massacro su ruote. Il passaggio da Xbox 360 ha lasciato in eredità sia il supporto totale per il joypad Microsoft (molto apprezzabile), sia la gestione delle partite online tramite Games for Windows Live!, invece che Gamespy: ciò significa che, per accedere a tutte le modalità online, dovrete sottoscrivere un abbonamento a pagamento al servizio Live!.

GIOCHI COMPUTER



In un gioco di pura distruzione, anche le auto devono poter essere massacrate e ridotte a catorci senza forma.



Vincendo le gare e piazzandovi nei primi posti, riceverete dei premi in denaro, che vi consentiranno di modificare il bolide.



Per accumulare l'energia necessaria per il "turbo", dovrete andare addosso a tutti gli oggetti e alle auto avversarie.



Nelle gare saranno presenti 12 concorrenti in single player e 8 in multiplayer.

DATA DI USCITA
ESTATE 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Bugbear
- **Provenienza:** Finlandia
- **Nati nel:** 2000
- **Storia:** I ragazzi di Bugbear si sono sempre concentrati sui giochi di guida, e non possiamo dar loro torto, visto che hanno rivoluzionato il genere con *FlatOut 2*. In molti hanno una "storia" piuttosto lunga alle spalle, che inizia con le produzioni di "intro" per Amiga, agli inizi degli Anni '90.
- **Li conosciamo per:** La serie di *FlatOut, Rally Trophy, Touch Trucks.*

ATTENDERE PREGO!
Mancano poche settimane al debutto della distruzione su quattro ruote di ***Ultimate Carnage***.

SCOOP
prima occhiata

AZIONE O GDR?
Rise of the Argonauts è in lavorazione sia per console, sia per PC. Per questo motivo, lo sviluppatore ha pensato di non puntare su un'esperienza puramente da GdR, bensì di includere anche situazioni in cui saper destreggiare il joypad/mouse sarà fondamentale. Ci chiediamo se i ragazzi di Liquid Entertainment saranno in grado di miscelare in maniera adeguata le delicate meccaniche dei giochi di ruolo con quelle dei combattimenti più "arcade". La curiosità è tanta.

RISE OF THE ARGONAUTS

Alla ricerca del vello d'oro.

- **SVILUPPATORE** Liquid Entertainment
- **GENERE** GdR/Azione
- **CASA** Codemasters
- **INTERNET** www.codemasters.com

RISE OF THE ARGONAUTS VIAGGERÀ CON IL VENTO IN POPPA PERCHÉ:
- Il mito di Giasone è uno dei più affascinanti della mitologia greca.
- Permetterà di avere pieno potere sia sulle battaglie, sia sullo sviluppo del protagonista.
- Avrete le divinità al vostro fianco.
- Potrete esplorare il mondo a bordo della mitica Argo.

NEL nuovo GdR di Codemasters vi troverete a vestire i panni di Giasone e a rivivere le imprese degli Argonauti alla ricerca del vello d'oro, uno dei cicli narrativi più coinvolgenti della mitologia greca.

Pur graficamente molto curato, *Rise of The Argonauts* non vuole imporsi solo per il suo aspetto visivo, ma stupire il pubblico con una trama profonda e articolata, basata sulle note epopee della tradizione greca riadattate per consentire la necessaria libertà ai giocatori. Per esempio, si potranno fare voti alle divinità, così da assicurarsi il loro supporto e ottenere nuovi poteri o stili di combattimento, e di conseguenza accrescere l'esperienza del proprio personaggio come nella miglior tradizione dei giochi di ruolo.

I duelli, però, saranno tutti in mano al giocatore, non certo affidati a dei tiri di dado virtuale. A quanto promettono gli sviluppatori di Liquid Entertainment, il sistema di combattimento dovrebbe essere particolarmente raffinato, con diverse armi a disposizione e numerose tecniche, tutte da apprendere e far evolvere con il progredire del gioco. Saranno disponibili anche delle mosse finali da eseguire sia col proprio personaggio, sia in team.

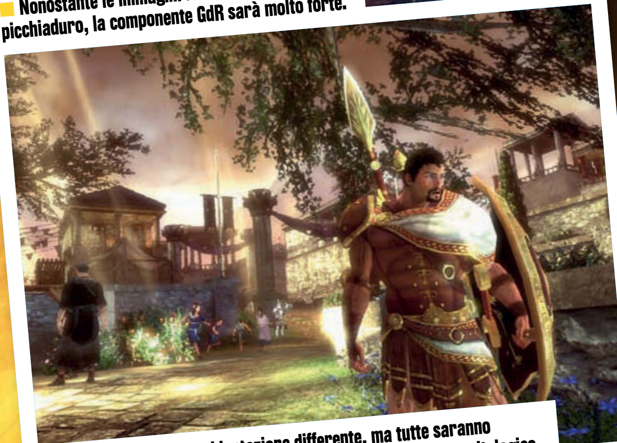
"I DUELLI SARANNO TUTTI IN MANO AL GIOCATORE"

In *Rise of The Argonauts*, comunque, non si combatterà e basta. L'esplorazione, anche via nave, avrà un grosso peso nell'economia del gioco. Non a caso, i programmatori si vantano di aver introdotto numerose isole, ciascuna caratterizzata da un tipo di ambiente differente. Tale esplorazione non sarà fine a sé stessa e servirà a scovare e raccogliere le varie risorse fondamentali per il proseguimento dell'avventura. Purtroppo, il sibillino team di Codemasters ancora non ha voluto svelare troppo; di conseguenza, non possiamo dirvi quali saranno queste risorse, né quale precisa funzione svolgeranno all'interno di *Rise of The Argonauts*. Quanto abbiamo visto, però, ci ha lasciato intuire che molta attenzione è stata dedicata alla ricostruzione "storica", fattore che sicuramente attirerà l'attenzione degli appassionati di Zeus, Minerva e Apollo.

Per rivivere le avventure degli Argonauti, però, sarà necessaria ancora un po' di pazienza: la data di uscita è prevista per questo autunno, sempre che non ci siano intoppi durante lo sviluppo. GIOCHI COMPUTER



Nonostante le immagini facciano pensare a un picchiaduro, la componente GdR sarà molto forte.



Ogni isola avrà un'ambientazione differente, ma tutte saranno accomunate da paesaggi onirici, che ben si adattano al tema mitologico.



Non mancheranno punti in più per gli attacchi particolarmente ben riusciti, o combo devastanti come questa.



Lo stile grafico è decisamente azzeccato, sebbene le texture siano ancora da limare.

DATA DI USCITA
AUTUNNO 2008

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Liquid Entertainment
- **Provenienza:** USA
- **Nati nel:** 1999
- **Storia:** Fondata da Ed Del Castillo (producer della serie *Command & Conquer*) nel 1999, Liquid Entertainment è una casa di sviluppo americana, con sede a Thousand Oaks, in California. Il primo successo di Liquid Entertainmen fu *Battle Realms*, del 2001. Nel 2003 fu il turno de *Il Signore degli Anelli: La Guerra dell'Anello*, mentre l'ultimo lavoro di questi programmatori è del 2005: *Dragonshard*.
- **Li conosciamo per:** *Battle Realms*, *Il Signore degli Anelli: La Guerra dell'Anello*, *Dragonshard*.

ATTENDERE PREGO!
Il viaggio di Giasone partirà in autunno.

LE ABILITÀ DEL MERCENARIO PERFETTO

The Temptation vedrà un rinnovamento quasi totale per quanto riguarda la lista delle abilità del protagonista. Tra le aggiunte più interessanti, la possibilità di imparare a costruire armi, quella di rigenerare i punti ferita rapidamente nonché quella di aumentare le dimensioni dell'inventario. L'abilità che probabilmente influirà maggiormente sulla giocabilità, però, sarà quella di parare attivamente i colpi dell'avversario, sia con le armi sia, più efficacemente, con lo scudo. Di passaggio, ci preme sottolineare che, in *Two Worlds*, le incapacità più gravi del nostro alter ego non riguardavano momenti epici, quanto piuttosto circostanze quotidiane e "dimesse". Per esempio: ci verrà finalmente data la possibilità di dormire?

TWO WORLDS THE TEMPTATION

Torniamo a visitare le lande di Antaloor, in un'espansione che è già diventata un seguito!

- **SVILUPPATORE** Reality Pump
- **GENERE** GdR
- **CASA** Zuxxez
- **INTERNET** www.2-worlds.com/temptation/

THE TEMPTATION VI COINVOLGERÀ PERCHÉ:

- Migliorerà numerosi aspetti del gioco originale.
- Introdurrà l'inedita modalità di spostamento via barca.
- Vanterà una trama complessa e sfaccettata.
- Consentirà l'esplorazione di ambientazioni nuove ed evocative.

DATA DI USCITA AUTUNNO 2008

CREARE **un gioco di ruolo aperto, caratterizzato da libertà di movimento e da un gran numero di trame e sottotrame, non è certo cosa da poco.**

Reality Pump ha osato tanto con il suo *Two Worlds*: un titolo controverso, dalle ambizioni forse troppo elevate, sostanzialmente incapace di confrontarsi ad armi pari con i giganti del genere, *Oblivion* in primis. Bisogna riconoscere, però, che questi ragazzi polacchi sono pieni di entusiasmo e molto aperti verso le osservazioni dei giocatori. Dopo aver pubblicato gratuitamente molti aggiornamenti corposi per la loro mastodontica opera, hanno annunciato un'espansione che, nel giro di poche settimane, ha assunto l'aspetto di un vero e proprio seguito.

The Temptation riprenderà la trama nel punto in cui si concludeva in *Two Worlds*: il giocatore sarà dunque chiamato a interpretare il medesimo mercenario senza nome protagonista del gioco originale, ma ci sarà uno snodo narrativo ancora non rivelato, che renderà plausibile ricominciare dal primo livello. L'ambientazione proporrà alcune zone già viste, ma per la maggior parte si collocherà nelle lande orientali del continente di Antaloor, oltre il deserto di Drak'ar. Le immagini mostrano aree climatiche variegate, da giungle lussureggianti a territori aridi, quindi è lecito attendersi

"IL NOSTRO EROE POTRÀ CONDURRE UNA PICCOLA IMBARCAZIONE"

una varietà di paesaggio almeno paragonabile a quella del gioco originale. Una particolarità da segnalare è che, in *The Temptation*, il nostro alter ego sarà capace di condurre in tempo reale una piccola imbarcazione, in modo non troppo dissimile da quanto succede con il cavallo. Si tratta di una modalità di spostamento relativamente inedita nei giochi di questo tipo e sarà interessante osservare come i programmatori la implementeranno.

Le nuove città di *The Temptation* si svilupperanno anche verso l'alto, giacché verrà introdotta la possibilità di salire ai piani più elevati attraverso scale a pioli, in modo probabilmente simile a quanto già visto nel primo *Gothic*. Uno dei punti deboli più evidenti di *Two Worlds* era la qualità della trama, che si risolveva in una discontinua ricerca dei vari frammenti di una reliquia perduta: anche su questo aspetto, i programmatori sembrano aver compreso la lezione e affermano di aver assegnato l'elaborazione della sceneggiatura a scrittori professionisti, che avranno anche il compito di rendere più credibili e profondi i dialoghi. Le premesse per un netto miglioramento ci sono tutte; non resta che aspettare l'autunno per toccare con mano la nuova fatica di Reality Pump.

GIOCHI COMPUTER



Data l'introduzione dello spostamento via barca, nel gioco non mancheranno vaste zone "acquatiche".



Anche i mostri saranno tutti nuovi; sembra che Reality Pump abbia un debole per le creature simil-preistoriche.



Le due nuove grandi città si svilupperanno anche in verticale. Speriamo che la loro organizzazione risulti meno caotica rispetto al gioco originale.



Alcune creature vanteranno una stazza quantomeno spaventosa.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Reality Pump

Provenienza: Cracovia (Polonia)

Nati nel: 1995

Storia: Reality Pump è un ottimo esempio di "delocalizzazione" nel campo dei videogiochi, essendo una divisione interna della statunitense Topware Interactive. Il primo successo di Reality Pump è stato la serie di strategici *Earth 21xx* (l'ultimo episodio, *Earth 2160*, è del 2005). Tra gli altri, vanno segnalati il singolare ibrido RTS/GdR *Knightshift* e, ovviamente, *Two Worlds*

Li conosciamo per: *Earth 2140, Earth 2150, Earth 2160, Knightshift, World War III: Black Gold, Two Worlds.*

ATTENDERE PREGO!

L'uscita di *The Temptation* è prevista per il prossimo autunno.

ECCO LE NOMINATION UFFICIALI!

Dopo oltre un mese di votazioni accedono alla fase finale i seguenti titoli:

VOTA I GIOCHI IN NOMINATION su www.italianvideogameaward.it!

MIGLIOR FPS
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)
Halo 3 (Microsoft, Xbox 360)

MIGLIORE AVVENTURA GRAFICA
Sam & Max Season 1 (Atari, PC)
Runaway 2 (FX Interactive, PC)
Secret Files of Tunguska (Koch Media, Wii)

MIGLIOR GIOCO STRATEGICO
Warhammer 40.000 Dawn of War: Soulstorm (THQ, PC)
World in Conflict (Vivendi, PC)
Civilization IV (2K Games, PC)

MIGLIOR GIOCO SPORTIVO
Pro Evolution Soccer 2008
(Digital Bros/Konami, PC, PS3, Xbox 360)
FIFA 08 (EA, PC, PS3, Xbox 360)
Virtua Tennis 3 (Digital Bros/SEGA, PC, Xbox 360, PS3)

MIGLIOR GIOCO DI GUIDA
Burnout Paradise (EA, PS3, Xbox 360)
Forza Motorsport 2 (Microsoft, Xbox 360)
Mario Kart Wii (Nintendo, Wii)
FlatOut: Ultimate Carnage (Empire Interactive, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER
Unreal Tournament 3 (Leader/Midway, PC, PS3)
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)
Halo 3 (Microsoft, Xbox 360)
Mario Kart (Nintendo, Wii)

MIGLIOR MMO
World of Warcraft: Battlechest (Vivendi, PC, Mac)
Guild Wars (DDE/NCsoft, PC)
Il Signore degli Anelli Online (DDE, PC)

MIGLIOR SIMULAZIONE
Forza Motorsport 2 (Microsoft, Xbox 360)
Flight Simulator X: Acceleration Expansion Pack
(Microsoft, PC)
Silent Hunter 4 (Ubisoft, PC)

MIGLIOR PUZZLE
Portal (EA, PC, PS3, Xbox 360)
Picross DS (Nintendo, Nintendo DS)
Super Puzzle Fighter 2 Turbo HD Remix
(Digital Bros/Capcom, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO D'AZIONE
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, PS3, Xbox360)
Tomb Raider Anniversary
(Leader/Eidos, PC, PS3, Xbox 360)
Super Mario Galaxy (Nintendo, Wii)
Uncharted: Drake's Fortune (Sony, PS3)

MIGLIOR GIOCO GESTIONALE
The Sims 2 (EA, PC)
Football Manager 2008 (Digital Bros/Sega, PC)
Imperium Civitas 2 (FX Interactive, PC)
Viva Piñata (Microsoft, PC)

MIGLIOR GIOCO DI RUOLO
The Witcher (Atari, PC)
Mass Effect (Microsoft/EA, Xbox 360/PC)
Oblivion (GOTY Edition) (2K Games, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO MUSICALE
Guitar Hero III: Legends of Rock
(Activision, PS3, Xbox 360)
Patapon (Sony, PSP)
Elite Beat Agents (Nintendo, Nintendo DS)

MIGLIOR GRAFICA
Crysis (EA, PC)
Bioshock (2K Games PC, Xbox 360)
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIOR SONORO
Bioshock (2K Games PC, Xbox 360)
Guitar Hero III: Legends of Rock
(Activision, PS3, Xbox 360)
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIOR TECNICA
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)
Crysis (EA, PC)
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, Xbox 360, PS3)

MIGLIOR LEVEL DESIGN
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)
Super Mario Galaxy (Nintendo, Wii)
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIORE ANIMAZIONE
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, PS3, Xbox 360)
Crysis (EA, PC)
Uncharted: Drake's Fortune (Sony, PS3)

MIGLIOR PIATTAFORMA DI GIOCO
PC
Xbox 360
Nintendo Wii
PlayStation 3

VIDEOGIOCO DELL'ANNO - ASSOLUTO
Call of Duty 4 (Activision, PC, PS3, Xbox 360)
Super Mario Galaxy (Nintendo, Wii)
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO - PC
Crysis (EA)
Call of Duty 4 (Activision)
World of Warcraft: Battlechest (Vivendi)
Bioshock (2K Games)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO PS3
Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision)
Uncharted: Drake's Fortune (Sony)
Devil May Cry 4 (Digital Bros/Capcom)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO - XBOX 360
Halo 3 (Microsoft)
Call of Duty 4: Modern Warfare (Activision)
BioShock (2K)
Mass Effect (Microsoft)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO - PSP
Patapon (Sony)
God of War: Chains of Olympus (Sony)
Metal Gear Solid: Portable Ops (Digital Bros/Konami)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO PS2
God of War II (Sony)
Pro Evolution Soccer 2008 (Digital Bros/Konami)
Guitar Hero III (Activision)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO Wii
Super Mario Galaxy (Nintendo)
Mario Kart Wii (Nintendo)
Guitar Hero 3 (Activision)

VIDEOGIOCO DELL'ANNO NINTENDO DS
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (Nintendo)
Pokémon Diamante / Perla (Nintendo)
More Brain Training (Nintendo)

MIGLIOR SCENEGGIATURA
Bioshock (2K Games, PC, Xbox 360)
Mass Effect (Microsoft, PC/Xbox 360)
Assassin's Creed (Ubisoft, PC, Xbox 360, PS3)

MIGLIOR PERSONAGGIO PROTAGONISTA
Altair (Assassin's Creed, Ubisoft, PC, Xbox 360, PS3)
Master Chief (Saga di Halo, Microsoft, PC, Xbox 360)
Kratos (God of War II, Sony, PS3)

MIGLIOR PERSONAGGIO NON PROTAGONISTA
Alyx (Half-Life 2, EA, PC, Xbox 360, PS3)
Atlas (Bioshock, Take 2, PC, Xbox 360)
Cortana (Halo 3, Microsoft, Xbox 360)

MIGLIOR (PEGGIOR) CATTIVO
Big Daddy (Bioshock, Take 2, Xbox 360, PC)
Dark Samus (Metroid Prime 3 Corruption, Nintendo Wii)
Illidan (World of Warcraft, Vivendi, PC)

MIGLIOR PERSONAGGIO FEMMINILE
Alyx (Half-Life 2, EA, PS3, Xbox 360, PC)
Samus Aran
(Metroid Prime 3 Corruption, Nintendo, Wii)
Nariko (Heavenly Sword, Sony, PS3)

MIGLIOR ARMA
Beam Katana (No More Heroes, Atari, Wii)
Gravity Gun (Half-Life 2 EA, PS3, Xbox 360, PC)
Le catene di Kratos (God of War 2, Sony PS2)

PREMIO INNOVAZIONE
Portal (EA, PC, PS3, Xbox 360)
Pro Evolution Soccer 2008 (Konami, Wii)
The Eye of Judgment (Sony, PS3)

PREMIO RIVELAZIONE
The Witcher (Atari, PC)
The Darkness (2K Games, PS3, Xbox 360)
FIFA 08 (EA, PS3, Xbox 360)

PREMIO MIGLIOR LOCALIZZAZIONE
Bioshock (Synthesis per 2K Games, PC, Xbox 360)
Uncharted: Drake's Fortune
(Binari Sonori per Sony, PS3)
Call of Duty 4
(Synthesis per Activision, PC, PS3, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO PER CELLULARE
Metal Slug Mobile 3 (I-Play)
Prince of Persia Classic (Gameloft)
Poppin' Panda (GLU)

MIGLIOR GIOCO XBLA (XBOX LIVE ARCADE)
Rez HD (Digital Bros/SEGA, Xbox 360)
Prince of Persia Classic (Ubisoft, Xbox 360)
Castlevania: Symphony of the Night
(Digital Bros/Konami, Xbox 360)

MIGLIOR GIOCO PSN (PLAYSTATION NETWORK)
Tekken 5 Dark Resurrection Online
(Digital Bros/Namco Bandai, PS3)
Warhawk (Sony, PS3)
GT5 Prologue (Sony, PS3)

MIGLIOR GIOCO PER LA FAMIGLIA
More Brain Training (Nintendo, Nintendo DS)
Guitar Hero III (Activision, PS3, Xbox 360)
Mario Party (Nintendo, Wii / Nintendo DS)

www.italianvideogameaward.it

organizzazione e promozione:






GameTribes.TV
la televisione del gioco immersivo








Le temperature iniziano a salire, e anche le novità sul mondo dei videogiochi su PC si fanno sempre più bollenti. L'E3 si avvicina e tutte le case iniziano a scaldarsi e prepararsi a mostrare i propri assi nella manica. Buona lettura!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Elisa Leanza

Gioco di guida

BURNOUT PARADISE

La serie di Burnout debutta su computer.

GALLERY



Questa illustrazione la dice lunga sul livello di azione e spettacolo cui mirano gli sviluppatori.

UNO degli studi di Electronic Arts, Criterion Games, ha annunciato a sorpresa che *Burnout Paradise* uscirà su PC e che gli sviluppatori sono già al lavoro per ripensarne la struttura per adattarla ai computer da gioco.

Burnout Paradise, uscito poco tempo fa su Xbox 360 e PlayStation 3, si è accattivato i consensi della critica e si è guadagnato svariati premi, anche grazie all'innovazione che ha portato nell'ambito della serie, rimasta pressoché inalterata dal primo episodio.

L'obiettivo di *Paradise* è semplice, visto che richiede semplicemente di salire su un'automobile e di impegnarsi in corse veloci e violente in giro per la città (Paradise City, una chiara citazione dell'omonimo pezzo dei Guns'N Roses), avendo cura di non farsi distruggere e di non farsi sbattere fuori strada. La particolarità, però, è la grande libertà lasciata agli spericolati piloti. Sin dalla prima partita è possibile esplorare gran parte della città, cercandone zone nascoste e imparandone le curve e i segreti.

A ogni incrocio si attivano sfide diverse, dalle classiche gare di velocità alle competizioni più bellicose, nelle quali vince chi infligge più danni agli avversari. In buona sostanza, è come se la serie di *Burnout*, da anni apprezzata dai giocatori su console, incontrasse la struttura aperta di *Grand Theft Auto*, affrancandosi dal solito tran tran di tornei e gare da affrontare in un ordine prestabilito. Su PC, oltre a una grafica aggiornata e al supporto delle schede video più avanzate, troveremo una serie di miglioramenti, principalmente centrati sul lato online. La modalità multiplayer sarà più ricca, trovare avversari in altre parti del mondo sarà più facile, e ci sarà spazio per i contenuti creati dai fan e dalla community del gioco. Diamo quindi il benvenuto a una nuova serie, che per anni ha snobbato la nostra piattaforma di gioco preferita e si appresta finalmente ad arrivare sui nostri monitor, e per giunta con uno degli episodi più apprezzati e innovativi.

GIOCHI COMPUTER



La grafica ha ricevuto svariate migliorie rispetto alla versione su console.

"Sin dalla prima partita è possibile esplorare liberamente gran parte della città"



Burnout debutta finalmente anche su PC.

Sparatutto

THE PROTECTOR

Gingerbread debutta su PC con un nuovo progetto.

Un nuovo studio di sviluppo polacco, Gingerbread, ha annunciato *The Protector*, il suo primo progetto in arrivo su PC e Xbox 360.

Le vicende narrate parlano di Jonathan Kane, un mercenario, e di Jennifer Guile, una bella archeologa americana. I due ex amanti, dopo due anni di silenzio, si incontrano in una situazione difficile, che vede il padre di lei assassinato da un'organizzazione terroristica nota come Scarlet Vengeance. A scatenare il tutto, è un misterioso artefatto azteco, i cui poteri potrebbero compromettere gli equilibri del mondo. La principale caratteristica di *The Protector* sarà la sua doppia impostazione. Vestendo i panni di Jonathan si avrà a che fare con le meccaniche tipiche degli sparatutto, mentre con Jennifer sarà necessario essere silenziosi e furtivi come in un gioco stealth. Tra le promesse del team di sviluppo, ci sono gli immancabili enigmi, alcuni minigiochi e, soprattutto, la possibilità di sparare attraverso i muri meno spessi, obbligando l'intelligenza artificiale a tenere in considerazione le coperture e i ripari.



Scopriremo presto se *The Protector* saprà distinguersi dalla massa.

Data di uscita: 2008
Internet: N.D.

Gioco di corse

VOLTAGE

Corse futuristiche a spasso per il Sistema Solare.

Lo studio ceco di Iba Games, sotto l'egida di Lexicon Entertainment, sta lavorando a un nuovo gioco di corse futuristiche intitolato *Voltage*.

Il titolo, in uscita su PC, Xbox 360 e PS3, strizza l'occhio a *WipEout*, e propone delle folli gare a bordo di veicoli con motori antigravitazionali. Le piste saranno sulla Terra, su Marte, su Venere e su altri pianeti del Sistema Solare, e saranno studiate per rifletterne le condizioni ambientali. La principale innovazione sarà la scelta tra tre diversi sistemi di propulsione (elettrica, nucleare e a tachioni), che cambieranno il modo e il momento in cui si potrà utilizzare il turbo. Il tutto sarà condito da bonus, armi e scudi per difendersi dagli altri avversari, e richiederà abilità ed esperienza. Alcune scorciatoie delle piste, infatti, saranno raggiungibili solo alla velocità massima, e imporranno una grande coordinazione nell'uso dei salti e dei turbo. Le prime immagini sanno un po' di già visto, dunque ci auguriamo che gli sviluppatori riusciranno a ottenere un prodotto originale e divertente.



Lo stile futuristico non è esattamente originale. L'abbiamo già visto in molti altri giochi.

Data di uscita: autunno
Internet: www.lexiconentertainment.com

USCIRÀ QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan – Hyborian Adventures	Eidos	inizio Giugno ●
Alan Wake	Microsoft	Inverno ●
Battlefield Heroes	EA	2008 ●
Battleforge	EA	Fine 2008 ●
Bionic Commando	Capcom	Inverno ●
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Agosto ●
Codename: Panzers – Cold War	EA	2008 ●
Command & Conquer Red Alert 3	EA	Natale ●
Damnation	Codemasters	2008 ●
Dark Void	Capcom	2008 ●
Dawn of War II	THQ	2009 ●
Dead Space	EA	Fine 2008 ●
Demigod	THQ	2008 ●
Devil May Cry 4	Capcom	2008 ●
Dragon Age	BioWare	2008 ●
Duke Nukem Forever	2K Games	2008 ●
Fallout 3	Bethesda	Ottobre ●
Far Cry 2	Ubisoft	Fine 2008 ●
Football Manager Live	Sega	Metà 2008 ●
FIFA 09	EA Sports	Fine settembre ●
Ghostbusters	Vivendi	Autunno ●
Gray Matter	Anaconda	2008 ●
Half Life 2: Episode 3	Valve	Fine 2008 ●
Helldorado Conspiracy	Atari	2008 ●
Just Cause 2	Eidos	2008 ●
Left 4 Dead	Valve	Autunno ●
LEGO Batman	Warner Interactive	Settembre ●
Mass Effect	BioWare	Giugno ●
Mafia 2	2K Games	2009 ●
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate ●
Prince of Persia	Ubisoft	Fine 2008 ●
Project Gray Company	EA	2008 ●
Project Origin	Monolith	Natale ●
Prototype	Vivendi	Fine 2008 ●
Pure	Disney Interactive	Autunno ●
Red Faction Guerrilla	THQ	2009 ●
Rogue Warrior	Bethesda	Inverno ●
S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky	Koch Media	Fine Agosto ●
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	Settembre ●
SBK 08 Superbike World Championship	Black Bean	Giugno ●
Silent Heroes	Paradox	Inverno ●
Simon The Sorcerer 4	Playlogic	Inverno ●
Space Siege	Sega	Autunno ●
Spore	EA	Settembre ●
StarCraft II	Vivendi	2009 ●
The Sims 3	EA	Fine 2008 ●
The Wheelman	Midway	Autunno ●
Tomb Raider: Underworld	Eidos	Metà 2008 ●
Warhammer Online: Age of Reckoning	EA/GOA	Fine 2008 ●

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Vincenzo Beretta

LEFT 4 DEAD
FPS/Survival horror
Non vedo l'ora di provare le emozioni di uno sparatutto unite al terrore di un angosciante film horror.
www.l4d.com



Alberto Falchi

MASS EFFECT
GdR
Dopo aver completato il gioco su Xbox 360, sono curioso di scoprire quali saranno le novità apportate nella versione PC di *Mass Effect*.
http://masseffect.bioware.com



Phantom of an angel

SPORE
Simulatore di evoluzione
Giocare a essere un dio sviscerando tutta la propria immaginazione e creatività, per forgiare un universo straordinario. Cosa si può chiedere di più?
www.spore.com



Francesco Desogus

FALLOUT 3
GdR/Azione
Il ritorno di un mito sviluppato da una delle migliori software house in fatto di GdR. Non c'è bisogno di dire altro.
http://fallout.bethsoft.com/index.html



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI
Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!
gmcattesi@sprea.it

Simulatore di evoluzione
SPORE CREATURE CREATOR

Un piccolo assaggio di Spore in uscita prima del gioco vero e proprio.



Le creature ottenute con l'editor potranno essere usate anche nella versione definitiva di *Spore*.

L'attesa per *Spore*, il nuovo lavoro di Will Wright, papà dei Sims, è una delle più lunghe degli ultimi anni.

Dopo l'annuncio ufficiale e i continui rinvii, ora sappiamo finalmente che potremo metterci sopra le mani ai primi di settembre. Nel frattempo, per mantenere vivo l'interesse, EA ha deciso di farne uscire una versione ridotta, grazie a cui sarà possibile dare vita a creature da salvare e usare nel gioco vero e proprio. L'idea è allettante, anche perché l'editor promette di essere una delle caratteristiche più impressionanti di *Spore*. Ne sarà disponibile una versione demo, estremamente ridotta nei contenuti, e una completa, che costerà 9,99 euro. Sarete disposti a sborsare la cifra per quello che, a tutti gli effetti, è un frammento del gioco vero e proprio? La decisione è strana, ma quando c'è di mezzo Will Wright bisogna dimenticare la normalità, anche su questi piccoli dettagli.

Data di uscita: giugno
Internet: www.spore.com

Simulatore di guida
GTR EVOLUTION

L'evoluzione di uno dei migliori simulatori di guida.

I SimBin Studios hanno annunciato una nuova espansione del loro *GTR*, uno dei simulatori di guida più raffinati e realistici presenti sul mercato.

Si chiamerà *GTR Evolution* e sarà disponibile anche in una versione a sé stante, per chiunque non possedesse *RACE 07*, il precedente episodio. La grande novità riguarda il Nordschleife del Nurburgring, anche noto come "l'Inferno Verde", uno dei segmenti più apprezzati e temuti dai piloti di tutto il mondo. Saranno disponibili ventidue veicoli GT, suddivisi in tre classi, oltre a una selezione di piste e tracciati.
La versione stand alone, inoltre, includerà tutti i contenuti di *RACE 07*, con 49 vetture e 19 piste (ognuna con delle sue variazioni, per un totale di 40 possibili gare). Gli appassionati di simulazioni estreme troveranno pane per i propri denti, e siamo convinti che il premiato team di SimBin riuscirà, ancora una volta, a soddisfare i loro esigenti palati.

Il realismo della serie verrà applicato a un tracciato difficile e apprezzato dagli appassionati.


Data di uscita: estate
Internet: www.simbin.se

Azione

DEVIL MAY CRY 4

Il diavolo è pronto a versare le sue lacrime anche su PC.


Il supporto alle DirectX 10 potrebbe dare vita a un significativo scarto rispetto alle versioni su console.

Dopo un breve periodo di silenzio, Capcom torna a parlare della versione PC di *Devil May Cry 4*, prevista per l'estate.

La bella novità è che, qualche tempo prima, uscirà un demo giocabile. Quest'ultimo, oltre a mostrare i punti forti del gioco (già apprezzato da critica e utenti su Xbox 360 e PS3), permetterà di mettere alla prova il proprio sistema per verificare se sarà in grado di fare girare in maniera appropriata il prodotto finito. Sarà un apposito benchmark a occuparsene, quindi anche i meno esperti potranno andare sul sicuro. La versione PC sfoggerà due particolari modalità, una chiamata "Turbo", in cui l'azione sarà ancor più rapida e veloce, e una "Legendary Dark Knight", con molti più nemici e un livello di difficoltà sensibilmente più alto. La grafica, oltre a supportare sia DirectX 9 sia DX 10, offrirà un framerate più fluido e molte opzioni assenti su console.

Data di uscita: 2008
Internet: www.devilmaycry.com

Contest

WORLD OF WARCRAFT GCC I VINCITORI

Sul numero di maggio di GMC, vi abbiamo chiesto di inventare e descrivere la vostra carta personale per il Gioco di Carte Collezionabili di World of Warcraft. In palio, c'erano una serie di carte di particolare prestigio che, oltre all'uso nel gioco di carte, portavano all'acquisizione di particolari oggetti unici e rari all'interno del MMORPG *World of Warcraft*. Le vostre creazioni sono giunte numerose all'indirizzo e-mail della redazione e gli integerrimi esperti di GMC e GamesRadar hanno decretato i 15 vincitori. Per scoprire se il vostro nome è scritto nella lista dei fortunati, recatevi su **http://gamesradar.futuregamer.it** e visitate il forum (raggiungibile anche direttamente da **http://forum.gamesradar.it**) nella sezione di **Games Contact** dedicata ai concorsi.

Azione

SPIDER-MAN WEB OF SHADOWS

Il supereroe preferito di Activision torna alla carica con una nuova avventura.

Sulla scia del successo di vendite degli scorsi episodi, Activision continua a sfruttare la preziosa immagine di Spider-Man, con un nuovo episodio affidato alle cure di Treyarch.

Si chiamerà *Spider-man Web of Shadows*, e seguirà una nuova avventura ambientata in quel di New York. La parola d'ordine è libertà, sia per quanto riguarda i movimenti nella città, studiata per offrire tante pareti arrampicabili e livelli sviluppati anche in verticale, sia per quel che concerne le missioni. Queste ultime potranno essere scelte a piacimento e, secondo il tipo di incarichi accettati, si diventerà dei supereroi a tutti gli effetti o si finirà per trasformarsi in tenebrosi anti-eroi. Considerando la qualità non eccezionale degli ultimi capitoli, ci auguriamo che *Web of Shadows* riesca a regalare un'esperienza di gioco interessante per tutti, e non solo ai fan dell'uomo in calzamaglia.

Data di uscita: 2008
Internet: www.seizecontrol.com/it/?loc=it


Le prime immagini lasciano intendere un'atmosfera più oscura rispetto ai precedenti episodi.

PILLOLE

CODEMASTERS TORNA IN ITALIA

Race Driver: GRID **sarà il primo gioco di Codemasters a essere distribuito in Italia da Atari, che ha stretto un accordo con il publisher americano per tutti i suoi prossimi titoli.**

GAMECOCK E GAMERSGATE

GamersGate ha stretto un accordo con il publisher Gamecock per distribuire via download alcuni titoli. I primi giochi coinvolti nell'accordo saranno lo strategico *Stronghold*, previsto entro il mese di maggio, il gioco d'azione *Insecticide* e l'interessante *Velvet Assassin*, previsti rispettivamente per il mese di giugno e per il prossimo l'autunno.

THQ E MASTER MIND

THQ ha annunciato di aver stretto un accordo con DreamWorks Animation per acquisire i diritti di sviluppo su tutte le piattaforme del nuovo film di animazione, "Master Mind". Il film uscirà nelle sale americane il 5 novembre del 2010, e prenderà allegramente in giro il mondo dei supereroi.

CRYTEK, BASTA ESCLUSIVE

Crytek, un fenomenale sviluppatore che da sempre si è concentrato sui PC, abbandonerà la sua politica e abbraccerà lo sviluppo multipiattaforma, coinvolgendo anche le console. Cevat Yerli, presidente di Crytek, ha rassicurato i suoi fan affermando che il PC continuerà a essere supportato. Certo, non ci saranno più esclusive PC targate Crytek e, come al solito, uno dei principali colpevoli è la pirateria.

UBISOFT A KIEV

Ubisoft continua a crescere e a dare vita a nuovi studi di sviluppo. Questo mese, è stata annunciata la creazione di un nuovo studio, situato in quel di Kiev, che lavorerà a contatto con lo studio di Bucarest. L'obiettivo è lo sviluppo di *H.A.W.X.*, il nuovo gioco

PILLOLE

di combattimenti aerei ambientato nell'universo narrativo ideato da Tom Clancy.

TORNA SPLATTERHOUSE

Con un annuncio a sorpresa, Namco Bandai ha svelato il ritorno di un gioco che in molti credevano morto e sepolto. Si parla di *Splatterhouse*, un classico dell'era a 16 bit basato sulla violenza e sul "gore" in stile horror di serie B. Al momento, non sono disponibili altre informazioni, ma siamo curiosi di vedere cosa ne uscirà.

EARTHWORM JIM

Interplay ha annunciato il ritorno di *Earthworm Jim*, uno dei suoi personaggi più storici e apprezzati. Il quarto capitolo della serie è ancora in fase embrionale e, al momento, non si sa nulla di ufficiale su un'ipotetica data d'uscita. Alla realizzazione collaborerà Douglas TenNapel, creatore del personaggio, al lavoro anche su un film animato sulla serie.

LUCAS ABBANDONA L'ESA

Dopo due defezioni eccellenti come quelle di Activision e Vivendi, anche LucasArts abbandona l'ESA (Entertainment Software Association), l'associazione che organizza l'E3. A differenza di Activision, però, LucasArts parteciperà lo stesso al prossimo E3.

IL FUTURO DI GUITAR HERO

Activision ha svelato i primi dettagli riguardo il nuovo episodio di *Guitar Hero*. Il gioco non si limiterà più alle semplici chitarre e includerà un microfono per cantare e una batteria, simile a quella uscita su Xbox 360 e PS3 per *Rock Band*, ma con due piatti in più dedicati ai ride e ai crash. Considerando l'importanza di questo marchio, e tenendo presente che il terzo episodio è arrivato anche su PC, ci sembra plausibile che il nuovo capitolo arrivi anche sui nostri PC.

FPS tattico

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

L'operazione Market Garden parte in agosto.

Dopo essere sparito dai radar per qualche tempo, il nuovo episodio della serie di *Brothers in Arms* torna a farsi vedere con delle nuove immagini e una nuova data di uscita, prevista per agosto.

Il gioco, pur mantenendo la struttura dei suoi predecessori, in cui si comandava una squadra di soldati partecipando direttamente all'azione come in un normale FPS, introdurrà nuovi elementi che ne muteranno l'aspetto tattico. Gli ordini da impartire saranno di più, e comprenderanno anche l'utilizzo di armi anticarro come i bazooka. Da notare, inoltre, come la versione PC supporterà anche le DirectX 10, sfruttandone tutti i vantaggi grafici. Ci auguriamo che, dopo tutta questa attesa, il gioco si riveli all'altezza dei suoi predecessori, tutti dei validi esponenti del genere degli FPS tattici.

Data di uscita: agosto
Internet: www.brothersinarmsgame.com


I nuovi ordini permetteranno di utilizzare un approccio tattico diverso.





PORTAL 2

In una recente intervista, Doug Lombardi di Valve ha chiarito il significato di alcune affermazioni di Kim Swift, secondo cui *Portal 2* era già in fase di sviluppo. Pur non smentendo che i lavori su Portal stiano procedendo, Lombardi ricorda che Valve vuole pubblicare solo seguiti rivoluzionari quanto i primi episodi, proprio come ha fatto con *Half-Life*. *Portal 2*, dunque, non farà eccezione, e verrà sviluppato con tutta calma. Addio alle nostre speranze di giocarlo nel 2008.

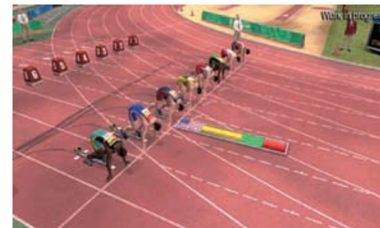
Gioco Sportivo

BEIJING 2008

Le Olimpiadi del 2008 secondo Sega.



L'aspetto grafico è stato curato in tutti i dettagli.



Sega sta sfruttando appieno la licenza delle olimpiadi del 2008 e, dopo averne prodotto una versione in stile cartone animato su console (con Mario e Sonic), si appresta a farne uscire una versione più seria e simulativa.

Beijing 2008 – Il Videogioco Ufficiale dei Giochi Olimpici uscirà quest'estate su PC, PS3 e Xbox 360, e si concentrerà sul realismo e sulla competizione. Gli stadi e gli impianti sportivi verranno riprodotti fedelmente, e i giocatori potranno assaporare il brivido dello sport in impegnative gare online in multiplayer. Sega assicura che il suo team creativo sta lavorando a un sistema di controllo innovativo, in grado di appagare gli esperti senza spaventare i videogiocatori alle prime armi. Le prime immagini sembrano valide, ma sappiamo quanto sia difficile realizzare un titolo sulle olimpiadi senza stufare dopo poche ore di gioco. Attendiamo fiduciosi.

Data di uscita: estate
Internet: www.sega-italia.com/?t=Italian

Film

BIOSHOCK, IL FILM

Dagli schermi dei nostri PC al grande schermo di Hollywood.

Il successo di *Bioshock* non è passato inosservato e persino Hollywood ha deciso di celebrarlo come si deve.

Dopo numerose voci di corridoio nei mesi passati, il film di *Bioshock* è stato annunciato ufficialmente. Il colossale accordo raggiunto da 2K Games e Universal Pictures coinvolge un nome importante come quello di Gore Verbinski, noto per il recente blockbuster "Pirati dei Caraibi", che ha manifestato in prima persona interesse per la regia di *Bioshock*. Per la sceneggiatura, invece, al momento di andare in stampa sono in corso delle trattative con John Logan, scrittore premiato agli Academy Award per film come "Il Gladiatore", "The Aviator" e "Sweeney Todd". Non possiamo che rallegrarci per questa prospettiva, che non fa altro che sottolineare il peso che i videogiochi hanno acquisito negli ultimi anni. Non sono più un passatempo per pochi ragazzi, ma una forma di intrattenimento giunta a un buon grado di maturità.

GAMESRADAR E KHANWARS

Continua la collaborazione fra GamesRadar e Kalicanthus, che anche questo mese vi offrono una promozione esclusiva: tutti gli utenti che attiveranno *KhanWars*, un nuovo browser game ambientato nel Medioevo, dal 1 al 15 luglio, riceveranno in regalo 100 monete d'oro.
Partecipare è semplice: puntate il browser all'indirizzo **http://gamesradar.kalicanthus.it** e registratevi premendo sull'apposito pulsante (o eseguite il login selezionando **Account**); una volta effettuata questa operazione, sarà sufficiente scegliere *KhanWars*, attivandolo in pochi clic.
La comunità di giocatori sta crescendo rapidamente, così come la quantità di ottimi titoli a vostra disposizione – visitate il sito di frequente per non perdere le ultime novità.

quando il gioco si fa duro

Sprea editori ITALY

LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Giugno - n° 143 - Edizione DVD €7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

ACT of WAR DIRECT ACTION

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

SOLO SU GMC! EMPIRE TOTAL WAR

Dopo Roma e il Medioevo, la guerra al tempo degli imperi coloniali!

SPECIALE! ALONE IN THE DARK

Un po' di luce sui segreti di Central Park!

ESCLUSIVA! RACE DRIVER GRID

La recensione del nuovo gioco di guida, erede dello splendido DiR...

DVD DUAL LAYER - 8 GB DI CONTENUTI SPECIALI

DEMO DEL MESE! UEFA EURO 2008 — 620 MB!

Scendete in campo con la simulazione ufficiale dei Campionati Europei di calcio di Electronic Arts!

DEMO STRATEGICO! EUROPA UNIVERSALIS: ROME — 307 MB!

Combattete le guerre puniche nel nuovo gestionale storico firmato da Paradox Interactive!

DEMO SPAZIALE! - 536 MB SINS OF A SOLAR EMPIRE

Novanta minuti di gioco e tante mappe da provare per il superbo RTS di Stardock!

3 FANTASTICI DEMO!

NITRO STUNT RACING
EXPERIENCE 112
SHERLOCK HOLMES: NEMESIS

PATCH INDISPENSABILI!

WORLD OF WARCRAFT V2.4.1
FRONTLINES: FUEL OF WAR 1.0.2
HELLGATE: LONDON V1.2
CRYSIS V1.2.1
E ALTRE ANCORA...

GIOCO COMPLETO

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** Nella versione **DVD**, **13 numeri** con soli **€ 77,00** invece di € **102,70**

Ogni mese per te

Su **Giochi per il Mio Computer** trovi ricchi Speciali, Anteprime imperdibili, succulenti Scoop sui **giochi più attesi** e tante, **tantissime prove**.

13 GIOCHI COMPLETI all'anno

Ogni mese, un **imperdibile GIOCO COMPLETO** scelto tra i titoli di **maggior successo**, per divertirsi sempre alla grande con il proprio PC.

13 DVD all'anno

Tutti i mesi, il **meraviglioso DVD** con **patch, Mod, shareware** e ancora più **demo giocabili.**

***Offerta valida fino all'11 luglio 2008**

i duri iniziano ad abbonarsi

Con lo sconto del 25%

Sei pronto? Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano **13 imperdibili DVD** con un numero incredibile di **DEMO** e 13 **GIOCHI COMPLETI**! Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.

Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!

I vantaggi

- **La rivista a casa tua quando esce in edicola!***
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 25%, praticamente 3 NUMERI GRATIS!**

I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

*** In virtù di un accordo con Poste Italiane, che garantisce la consegna del 97% delle spedizioni in 4 giorni lavorativi + quello di spedizione, Sprea Editori è fiduciosa di poter consegnare ai propri abbonati la rivista Giochi per il Mio Computer in sostanziale concomitanza con la sua uscita in edicola, fatte salve cause di forza maggiore (terremoti, inondazioni, stormi di locuste, eccetera).**

La ricevuta del Conto Corrente Postale costituisce documento valido agli effetti contabili: conservala! Non rilasceremo nessun'altra quietanza. L'IVA è assolta dall'Editore.

COMPILA SUBITO QUESTO COUPON E INVIALO A:
Servizio Abbonamenti - Sprea Editori - Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure via fax al numero: 02 700537672
Per informazioni o comunicazioni, scrivi a: customercare@sprea.it oppure invia un fax al numero: 02 700537672

COUPON DI ABBONAMENTO
DESIDERO ABBONARMI A

Sì mi abbono per un anno a **GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**
Pagherò solamente 77,00 EURO (13 numeri + 13 DVD). Scrivo qui sotto i miei dati personali e indico con una X la modalità con cui effettuo il pagamento.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

COGNOME | NOME
E-MAIL | DATA DI NASCITA | G | G | M | M | A | N | N | O |
INDIRIZZO | N°
C.A.P. | LOCALITÀ
PROVINCIA | TELEFONO

ALLEGO:
☐ Copia della ricevuta di versamento su CCP 43950203 intestato a: Sprea Media Italy S.p.A.
☐ Assegno Bancario intestato a: Sprea Editori S.p.A.

AUTORIZZO L'ADDEBITO DELLA:
CARTA DI CREDITO: ☐ Tutte le carte del circuito CartaSì
N° | | | | | | | | | | | | | | | | SCAD. | M | M | A | A |
FIRMA DEL TITOLARE:

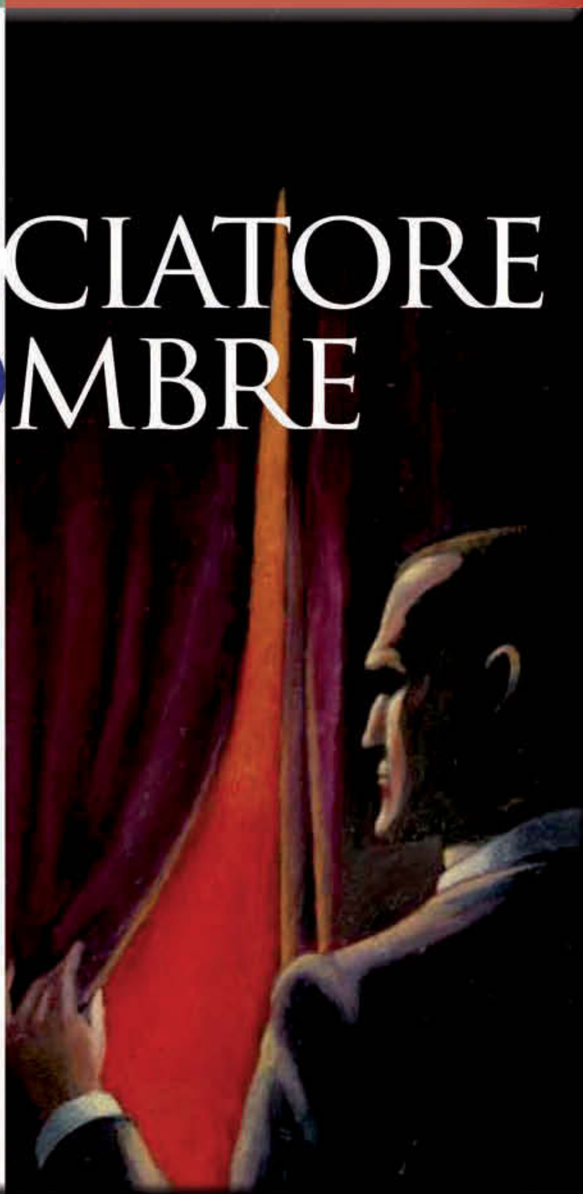
Offerta valida fino all'11 luglio 2008

L'abbonamento a Giochi per il Mio Computer partirà dal primo numero raggiungibile dopo l'avvenuto pagamento.
Informativa ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. n. 196/2003
Ti informiamo che i dati raccolti saranno trattati, manualmente ed elettronicamente da Sprea Editori e resi disponibili agli incaricati preposti alle operazioni di trattamento finalizzate alla tua richiesta di iscrizione ai nostri servizi e per aggiornarti su iniziative ed offerte commerciali. Altresì ti informiamo che ai sensi dell'art. 7 del D.Lgs. sopraccitato, hai il diritto di conoscere, aggiornare e cancellare i tuoi dati, scrivendoci in qualsiasi momento. Nel caso tu non desiderassi ricevere comunicazioni commerciali da Sprea Editori o da suoi partner qualificati, segnalalo barrando la seguente casella ☐
Consenso. Attraverso l'invio del modulo, Il/La sottoscritto/a, letta l'informativa sull'utilizzazione dei miei dati personali, ai sensi dell'art. 23 del D.Lgs. 196/2003, presta il suo consenso al trattamento dei dati personali per le finalità indicate nell'informativa.

È in edicola il primo volume di una nuova entusiasmante collana: Fiction

euro 5,90

CACCIATORE DI OMBRE



ROMANZO
DI
Marcus Savarese

- Il mistero di un uomo venuto dal nulla
- Una catena di omicidi con un solo elemento in comune: un cane
- Un passato cupo come una maledizione

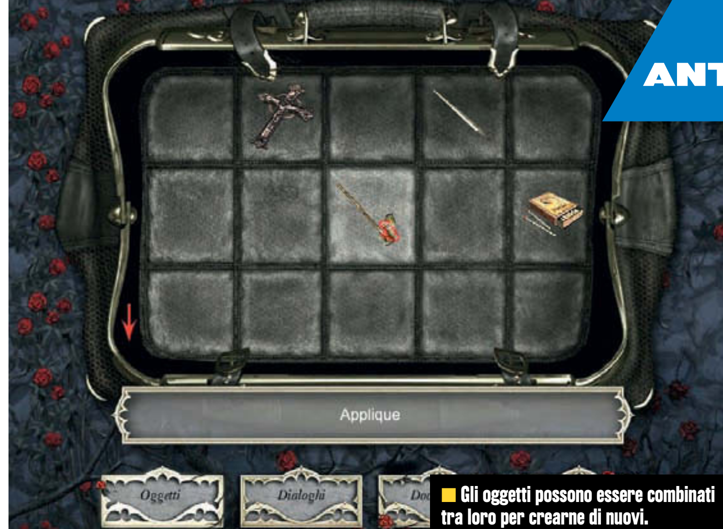


UN THRILLER APPASSIONANTE CHE SI FA LEGGERE A ROTTA DI COLLO.

Andate in edicola, apritelo, leggete le prime righe e... non riuscirete più a separarvene

Costa solo euro 5,90


Non mancheranno i giochi di logica.



Gli oggetti possono essere combinati tra loro per crearne di nuovi.

ENIGMI MEFISTOFELICI

Trattandosi di un'avventura grafica punta e clicca, anche in *Dracula Origin* bisognerà risolvere un gran numero di enigmi per venire a capo della vicenda narrata. Si tratta di sfide interessanti, impegnative e anche molto varie. Oltre al classico "raccogli l'oggetto e usalo in un determinato posto", bisognerà superare complesse prove matematiche e giochi d'intelligenza. A Rendere il tutto ancora più vario ci pensa l'abbondanza di oggetti a disposizione che possono essere combinati tra loro per creare nuovi strumenti. Fortunatamente, è difficile rimanere bloccati, visto che i documenti trovati conterranno spesso degli utili suggerimenti su come proseguire.





Per risolvere alcuni enigmi occorrerà anche disegnare.

DRACULA ORIGIN

Vampiri, eroi coraggiosi e fitti misteri: gli ingredienti perfetti per un'avventura coi fiocchi!

A quanto pare, i ragazzi di Frogwares sono dei veri appassionati di romanzi gotici. Il loro ultimo lavoro, *Dracula Origin*, si ispira in modo evidente alla famosa opera di Bram Stoker, riprendendone le ambientazioni, i personaggi e l'atmosfera lugubre. Il risultato è un'avventura grafica punta e clicca che sembrerebbe avere tutte le carte in regola per fare la felicità dei numerosi appassionati di vampiri.

Vestirete i panni del coraggioso professor Van Helsing e il vostro scopo sarà quello di eliminare per sempre la radice del male, il principe dei Non Morti, il più pericoloso dei "succhiasangue": insomma, Dracula in persona. Per farlo, bisognerà risolvere un gran numero di enigmi che richiederanno una buona dose di ingegno e di intuito.

Le sfide proposte, infatti, sono molto varie, visto che spaziano da indovinelli matematici, fino a complessi giochi d'intelligenza. Spesso, per risolverli, occorre trovare particolari oggetti e combinarli tra loro, in modo da creare nuovi strumenti.

"DAL PUNTO DI VISTA TECNICO, IL RISULTATO SEMBRA PROMETTENTE"

Per esempio, per penetrare di nascosto nella villa del mostro, bisognerà consultare un'iscrizione nascosta in un loculo buio e ciò sarà possibile solo a patto di creare una specie di torcia, combinando insieme una pala da giardino, una lampada a olio e dei fiammiferi asciutti. Fortunatamente, l'inventario è ben fatto e, oltre a organizzare in modo ordinato i vari oggetti raccolti, archivia con dovizia tutti i documenti e le informazioni trovate. Queste si rivelano spesso fondamentali per la prosecuzione del gioco e contengono utili suggerimenti per la risoluzione degli enigmi.

Per ora, abbiamo potuto provare solo una versione non definitiva del gioco, ma siamo rimasti piacevolmente impressionati dall'abbondanza delle sfide e dei personaggi presentati. Questi ultimi sono proprio quelli del romanzo e anche la trama ricalca da vicino le vicende narrate da Stoker. Unica pecca è rappresentata dai dialoghi, visto che, sebbene sia possibile scegliere le domande da porre, non solo tutti gli argomenti di conversazione sono sempre disponibili, ma non bisogna neppure ingegnarsi a dare risposte ai propri interlocutori.

Dal punto di vista tecnico, il risultato sembra promettente. La grafica è piacevole e caratterizzata da animazioni realistiche e da ambientazioni curate, piene di angoli da esplorare e di oggetti da raccogliere. Anche il comparto audio si attesta su buoni livelli grazie a un buon doppiaggio (in inglese) e a una colonna varia e abbastanza ispirata.

Non resta che attendere fiduciosi, stando a quanto constatato finora, sembrerebbe trattarsi di un'avventura interessante.



ISTANTANEA SU: *DRACULA ORIGIN*

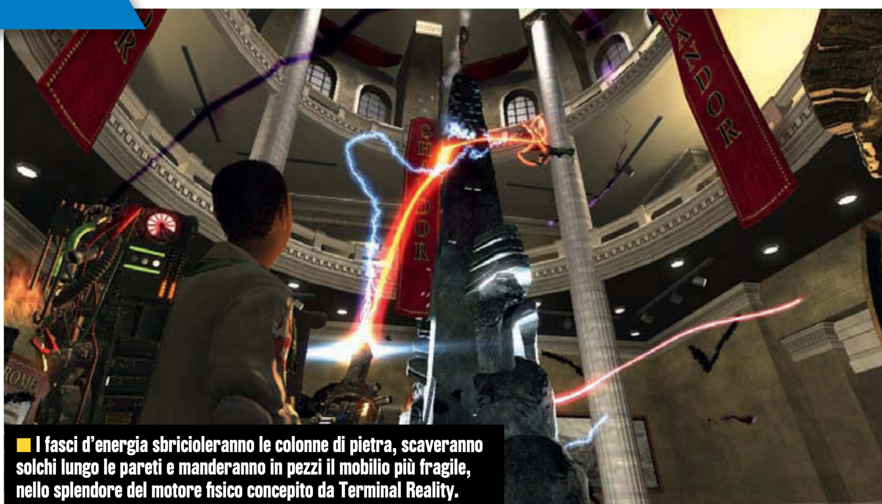
- **Casa:** The Adventure Company
- **Sviluppatore:** Frogwares
- **Genere:** Avventura grafica
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 9.0c
- **Internet:** www.dracula-origin.com/en/
- **Nei Negozi:** Seconda metà del 2008
- **Perché aspettarlo:** Anche se i giochi sui vampiri non sono certo una novità, *Dracula Origin* sembrerebbe avere tutte le carte in regola per divertire gli appassionati di avventure grafiche.

RIPASSINO DI LETTERATURA

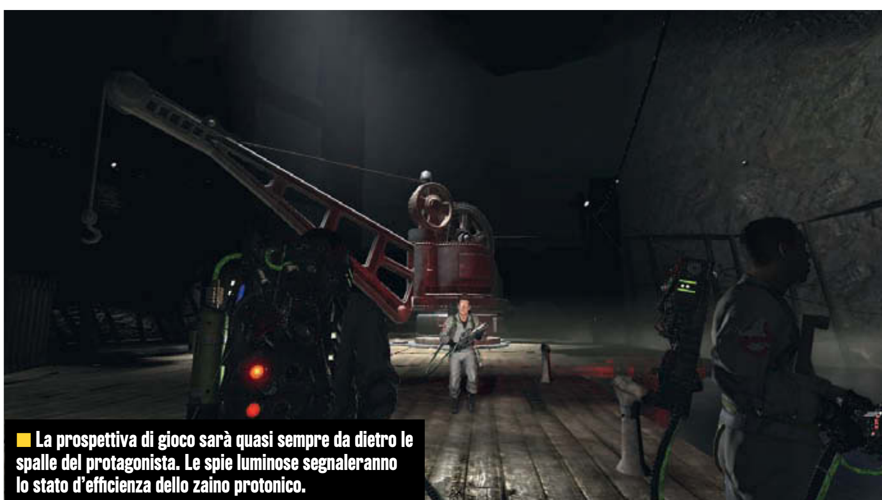
Nato a Londra nel 1795, John Polidori fu amico e medico personale di George Gordon Byron, accompagnandolo nel suo viaggio per l'Europa. Non divenne mai uno scrittore di successo, anche se si dilettò con la penna elaborando un breve romanzo, intitolato "Il Vampiro". Questo libro delineò i tratti caratteriali del vampiro quale carismatico e affascinante aristocratico.

ISTANTANEA SU: *GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME*

- **Casa:** Sierra/Vivendi
- **Sviluppatore:** Terminal Reality
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** www.ghostbustersgame.com/it/index.html
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Tutte le migliori trovate dei film verranno inserite in *Ghostbusters The Video Game*, integrate con una giocabilità che già ora sembra solida e impreziosite da un motore grafico e fisico cucito su misura.


I fasci d'energia sbricioleranno le colonne di pietra, scaveranno solchi lungo le pareti e manderanno in pezzi il mobilio più fragile, nello splendore del motore fisico concepito da Terminal Reality.




La prospettiva di gioco sarà quasi sempre da dietro le spalle del protagonista. Le spie luminose segnaleranno lo stato d'efficienza dello zaino protonico.

L'ACCELERATORE NUCLEARE

Ogni acchiappafantasmi porta sulla schiena un acceleratore protonico che serve per catturare o polverizzare gli spettri. È tutta tecnologia sperimentale prodotta dal geniale Egon Spengler. Dovrete, quindi, fare attenzione a non lasciare surriscaldare l'unità e, naturalmente, a non incrociare i flussi. Ogni zaino avrà quattro modalità di fuoco: quella classica (il fascio protonico arancione e azzurrognolo) denominata proton, cui si accosteranno quelle neutron, electron e slime. La modalità neutron produrrà un sinistro fascio blu, mentre la electron catalizzerà scintilloni di energia che verranno convogliati in un poderoso raggio dorato. La modalità slime dovrebbe riprodurre un getto della melma addestrata da Egon e Stantz a essere "benigna", come visto in "Ghostbusters II".



GHOSTBUSTERS

Il lavoro non ci spaventa, il conto non vi spaventa!

CORREVA l'anno 1984, Los Angeles salutava la fiaccola della XXIII olimpiade e New York veniva interessata da un'ondata di energia psicocinetica di allarmanti proporzioni.

A porre un freno al dilagare delle manifestazioni paranormali intervenivano gli Acchiappafantasmi, conosciuti internazionalmente come Ghostbusters: tre scalcinati ex ricercatori universitari che scorrazzavano per le vie della Grande Mela con le loro tute grigie e con degli acceleratori nucleari non autorizzati sulla schiena. Presto, al terzetto composto da Peter Venkman (al secolo, l'attore Bill Murray), Raymond Stantz (Dan Aykroyd) ed Egon Spengler (Harold Ramis) si aggiungeva Winston Zeddemore (interpretato da Ernie Hudson), e i novelli moschettieri si trovavano a incrociare i flussi – e questo è male, per inciso – con una specie di divinità sumera di nome Gozer il gozeriano e con la sua terribile incarnazione: un pupazzone di gnocchi di lichene alto quasi come un grattacielo.

Lasciamo il racconto delle prodezze dei Ghostbusters e del loro ritorno di fiamma ai due film diretti da Ivan Reitman, reperibili entrambi su DVD, o, ancora meglio, alla traccia indelebile che questi hanno inciso nella memoria di chi ha avuto la fortuna di gustarseli sul grande schermo negli Anni '80. Visto che su GMC ci occupiamo di videogiochi, però, vogliamo ricordare il *Ghostbusters* dell'84-85, pubblicato da Activision per Commodore 64, Apple II, Atari 2600 e altri. Dal quartier generale degli Acchiappafantasmi, ci si spostava sulla Ectomobile fino al luogo dell'allarme ectoplasmatico, qui si piazzavano i due omini in grigio ai lati dello spiritello e, attivando i fasci protonici, lo si doveva guidare fino alla trappola lanciata sul pavimento. Per quell'epoca, e sulla scia delle immagini del film, era un vero spasso.

Ma perché lanciarsi in quella che sembra la premessa per una "carrambata"? Chi ci segue da qualche tempo lo sa bene. Sierra Vivendi si è affidata a Terminal Reality per riportare sulla scena videoludica il mito di "Ghostbusters" e, accantonati i cartoni animati (conosciuti come "The Real Ghostbusters"), ha concepito il nuovo *Ghostbusters The Video Game* come fosse il terzo film della serie.

L'azione prende le mosse nel 1991, a un paio di anni da "Ghostbusters II", e vi vedrà vestire la tuta della recluta tra i professionisti dell'eliminazione del sovrannaturale. Non farete in tempo a indossare il vostro zaino protonico, che il nefasto (ma simpaticissimo) fantasmino Slimer riuscirà a fuggire dall'unità di contenimento del quartier generale. Andarlo a ripescare, al dodicesimo piano del grande albergo che infestava nel primo film, sarà un incarico di routine per gli acchiappafantasmi, ma il bello verrà dopo, quando gli indicatori di energia psicocinetica impazziranno e...

E questo è quanto ci è dato sapere sulla trama di *Ghostbusters*, al momento. Il resto è tutto giocabilità e stile: gli sviluppatori di Terminal Reality, infatti,

MASSE ISTERICHE

Come ricorderà chi ha visto i film, la cittadinanza di Manhattan ha un ruolo di rilievo in entrambi gli episodi di "Ghostbusters" e lo stesso accadrà anche nel gioco. In *Ghostbusters The Video Game* non mancheranno le scene di massa e la folla verrà animata da un'Intelligenza Artificiale ben sviluppata, che le permetterà di comportarsi in maniera realistica, e non come una serie di manichini "parcheggiati" lungo i marciapiedi.

È UNO DI QUELLI CATTIVI!

Ghostbusters The Video Game vi metterà alle prese con spettri di ogni tipo, dalle manifestazioni gigantesche in stile omino dei Marshmallow a quelle composte da libri; dai fantasmi che potranno essere catturati e ingabbiati nel quartier generale dei Ghostbusters a quelli che si dissolveranno nel nulla una volta colpiti dal fascio protonico. Gli spiriti fluttueranno, gireranno attorno ai lampadari, "smerderanno" gli acchiappafantasmi, possederanno elettrodomestici di ogni tipo e li scaglieranno contro i professionisti nell'eliminazione del paranormale; insomma, tutto il repertorio visto nei film verrà messo in scena con l'aiuto di un motore fisico creato ad hoc. Nella vostra dotazione ci sarà anche il rilevatore di energia psicocinetica, grazie a cui identificare gli spiriti nascosti. Una volta fatto, verranno aggiunti alla vostra "Ecto Guida del Tobin".





In *Ghostbusters The Video Game* gli appassionati ritroveranno tutti i "mostri sacri" dei film.



Quello del ghostbuster è un lavoro di squadra: mentre voi intrappolerete e malmenerete ben bene uno spettro, il vostro collega gestito dalla I.A. aprirà la trappola per ingabbiarlo in eterno.

paiono essere sulla buona strada per restituire in pieno l'atmosfera dei film. Non solo per la cura certosina nella ricostruzione delle ambientazioni viste nelle pellicole (la biblioteca pubblica di New York, per esempio), ma anche per il gusto nella creazione di nuove arene in cui rompere grugni "in senso spirituale", con palazzi dalle architetture art déco e ragazze urlanti da sottrarre alle grinfie del gigantesco omino dei Marshmallow.

La grafica regala già da ora effetti spettacolari, quando il fascio d'energia parte dal "fucile" protonico e scava solchi nelle pareti, taglia come burro tavoli e scrivanie, e sbreccia le colonne. Sono previste quattro modalità di fuoco, ognuna con due tipi di colpi e, oltre al genere di flusso, influenzeranno anche l'aspetto dello zaino – naturalmente con effetti inquietanti, se si pensa che le tecnologie sviluppate dal prolifico Egon sono sperimentali e voi la recluta-cavia. La prospettiva di gioco sarà per la maggior parte dell'azione in terza persona, da dietro le spalle del vostro alter ego, ma la visuale potrà passare anche in prima persona, per consultare il rilevatore di energia psicocinetica e scovare il nascondiglio degli ectoplasmi.

"PALAZZI DALLE ARCHITETTURE ART DÉCO E RAGAZZE URLANTI DA STRAPPARE AL GIGANTESCO OMINO DEI MARSHMALLOW"

I fantasmi più coriacei vi faranno scaricare più refill protonici, ma imprigionarli nel flusso e sbatacchiarli per bene, mentre un vostro compagno di squadra aprirà la trappola per ingabbiarli, regalerà soddisfazioni e denaro. I dollari, in particolare, consentiranno a Spengler di ampliare l'arsenale del team, così da agevolare il lavoro di tutti i Ghostbusters. Il lavoro di squadra sarà dunque essenziale, ma non sarà possibile affrontare la trama principale in modalità cooperativa con altri acchiappafantasmi in carne e ossa. Il multiplayer sarà limitato all'online e la sfida vi spingerà a catturare più spettri dei vostri avversari, in un determinato periodo di tempo.

È venuta voglia anche a voi di "credere agli UFO, alle proiezioni astrali, alla telepatia, alla ESP, alla chiaroveggenza, alla fotografia spiritica, alla telecinesi, ai medium scriventi e non scriventi, al mostro di Loch Ness e alla teoria sull'Atlantide", il tutto a patto che ci sia lo stipendio fisso? Allora preparatevi, perché la prossima quadriconvergenza è prevista per questo autunno.

GIOCHI COMPUTER

AMMUCCHIAMENTO SIMMETRICO

"Nessun umano ammucchierebbe libri così": con questa frase, il dottor Venkman del primo "Ghostbusters" tentava di smontare gli entusiasmi dei suoi due colleghi di fronte a una pila di volumi, nella biblioteca pubblica di New York. Per *Ghostbusters The Video Game*, gli sviluppatori di Terminal Reality hanno progettato un motore grafico e fisico di tutto rispetto, così da riservare il massimo impatto ai danni provocati da spettri e acchiappafantasmi nel corso delle loro scaramucce. Fisica rag-doll applicata ai fantasmi e agli umani, oggetti di ogni forma e dimensione che vanno in pezzi (o si squagliano) sotto i colpi dei fasci protonici, esseri che dondolano dai soffitti, "imbozzolati" dentro la melma vista nel secondo film: se i programmatori non devieranno dalla strada intrapresa, lo spettacolo sarà assicurato.

ISTANTANEA SU: *LEGO BATMAN*

- **Casa:** Warner Interactive
- **Sviluppatore:** Traveller's Tales
- **Genere:** Azione/ piattaforme
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB DX 9
- **Internet:** www.ttgames.com
- **Nei Negozi:** Settembre
- **Perché aspettarlo:** Dopo "Star Wars" e Indiana Jones, anche Batman subisce il trattamento LEGO, e visti i precedenti, c'è da attendersi la consueta dose di humour e una giocabilità più che solida.



Catwoman e lo Spaventapasseri sono due dei cattivi che si incontrano all'inizio del gioco. In totale, i personaggi sono circa 60.





Questo è il massimo grado di violenza che potete attendervi da *LEGO Batman*.



Il Dinamico Duo in versione LEGO: per i costumi s'è preferito andare sul classico.

RIUNIONE CRIMINALE

Oltre agli arcinoti Joker, il Pinguino e Catwoman, in LEGO Batman avremo il piacere di incontrare anche lo Spaventapasseri, Mister Freeze, Due Facce, Killer Croc e Harley Quinn, la fidanzata di Joker nata nella serie animata TV. E quel che più conta, potremo interpretare tutti questi personaggi nei livelli che loro competono, finendo per scontrarci con Batman e gli altri paladini della giustizia, commissario Gordon in primis. Il commissario Gordon come boss di fine livello? Impagabile.



LEGO BATMAN

Anche il Dinamico Duo è stato fatto a mattoncini.

LEGO e Batman: un incastro perfetto? Siamo sicuri che i toni grigi delle vicende del Cavaliere Oscuro e la buia, piovosa Gotham City possano andare a nozze con il frivolo mondo dei mattoncini colorati?

Perplessità di analogo stampo colsero i più quando venne annunciata, nel 2005, l'uscita di *LEGO Star Wars*; se avete giocato una delle due trilogie (meglio ancora entrambe) o se state per leggere la recensione di *LEGO Indiana Jones*, saprete però che il miracolo può accadere, eccome. Lo sviluppatore Traveller's Tales ha evidentemente il tocco magico e la sensibilità giusta quando trasforma alcuni dei personaggi più celebri del cinema in cubettosi personaggi LEGO: perché non dovrebbe riuscirci anche con Batman?

Rispetto a *Star Wars*, *LEGO Batman* introduce una fondamentale novità in termini di meccanica di gioco, ovvero la possibilità di indossare diversi "costumi" che regalano ai due protagonisti differenti abilità speciali. Si tratta di un espediente ingegnoso per sopperire alla mancanza di personaggi principali: in "Guerre Stellari" erano tanti, addirittura decine, e ciascuno poteva avere questa o quella caratteristica da sfruttare per risolvere i vari puzzle presentati dal gioco. Inoltre, tutti i livelli – sempre con lo scopo di offrire la stessa varietà dei precedenti titoli, pur contando su un minor numero di protagonisti – possono essere rigiocati anche dal punto di vista dei cattivi. Questi ultimi si presentano al via in formazione completa, giacché la trama narra di una fuga di massa dall'Arkham Asylum, il penitenziario criminale di Gotham City.

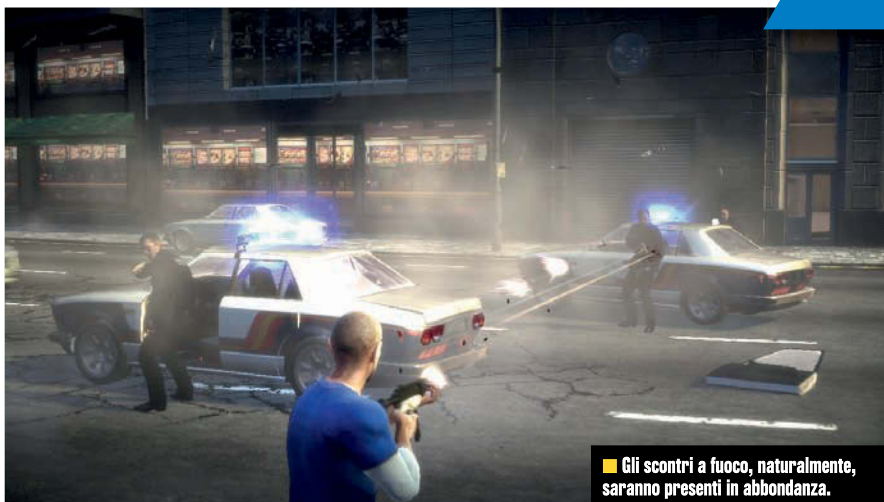
"TUTTI I LIVELLI POSSONO ESSERE RIGIOCATI ANCHE DAL PUNTO DI VISTA DEI CATTIVI"

Il gioco sembra trarre grande ispirazione, in termini visivi, dalla serie a cartoni animati di Batman, ma anche i film di Tim Burton sono ben ravvisabili, specie nella riproduzione incredibilmente realistica della torbida metropoli e nelle musiche originali del film, scelte come colonna sonora (sebbene i dettagli relativi alle licenze non siano ancora definitivi). Non c'è, però, una trama assimilabile direttamente a quella dei lungometraggi, come accade nelle LEGO-versioni di "Star Wars" e Indy: qui si è preferito creare un intreccio del tutto inedito.

Come di consueto, *LEGO Batman* offrirà un elevato grado di rigiocabilità grazie a livelli bonus, oggetti da collezionare e segreti da scoprire. Non mancheranno i veicoli che hanno fatto la storia dell'uomo pipistrello, dalla Batmobile al Batwing, e si potrà contare su una grafica migliorata e ricca di nuovi effetti visivi. Con il divertimento di sempre e quel pizzico di nostalgia che solo i LEGO ci sanno regalare.




Il protagonista, Milo Burik, sarà modellato sulle fattezze dell'attore Vin Diesel.


Gli scontri a fuoco, naturalmente, saranno presenti in abbondanza.


Il Ciclone è una manovra indispensabile durante gli inseguimenti.

QUASI COME *BURNOUT*

Nella maggior parte delle missioni di *Wheelman*, il vostro compito sarà di portare in salvo dei malavitosi. Per farlo, bisognerà guidare il più in fretta possibile, cercando di evitare gli inseguitori. A tale scopo, occorrerà dimostrare delle buone doti di pilota, indispensabili per inventarsi delle nuove "strade" (magari utilizzando una rampa per saltare dentro la vetrata di un edificio) e per eliminare velocemente i propri inseguitori. Il modo più veloce sarà aspettare che l'auto avversaria vi affianchi, per poi spingerla contro il guardrail e farla cappottare.



ISTANTANEA SU: *WHEELMAN*

- **Casa:** Midway
- **Sviluppatore:** Midway Newcastle
- **Genere:** Guida/Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 3GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0
- **Internet:** www.midway.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** *Wheelman* sembrerebbe proprio un gioco interessante, pieno com'è di azione adrenalinica, sparatorie e corse in auto all'ultima sportellata. Tutte nello stesso momento!

WHEELMAN

Una vacanza nella Barcellona virtuale per il più "aerodinamico" degli attori di Hollywood.

DOPO il meritato successo di *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*, lo sparatutto/stealth del 2004 firmato Sierra/Vivendi, anche Midway ha pensato di sfruttare il carisma di quel marcantonio di Vin Diesel per modellare il protagonista della sua ultima fatica, *Wheelman*.

Si tratta di un gioco d'azione e di guida in cui si vestiranno i panni di Milo Burik, un esperto pilota che, con lo scopo di penetrare nel giro della malavita spagnola, si presta quale autista a pagamento per numerosi criminali. Proprio per questa ragione, la maggior parte delle missioni proposte prevede delle complesse sessioni di guida in cui bisognerà dimostrare buoni riflessi e molta precisione. L'ambientazione di *Wheelman* è la calda e assolata Barcellona, con le sue grandi strade a più corsie e gli stretti vicoli del centro. Guidare in questa città sarà impegnativo e, come se non bastasse, a rendere il tutto ancora più difficile ci penserà il gran numero di poliziotti e criminali rivali che cercheranno di farvi la pelle.

"IL PROTAGONISTA GUIDA COME UNO STUNTMAN E SPARA COME RAMBO"

Per sopravvivere, non basterà dimostrarsi degli autisti sopraffini, ma occorrerà anche possedere una certa fantasia. Milo, infatti, è un ottimo pilota, capace di provocare devastanti tamponamenti facendo cappottare le auto che lo inseguono, e in grado di esibirsi in pericolose mosse speciali degne di uno stuntman. Un esempio per tutti è il Ciclone. Quando si verrà inseguiti da numerose auto, sarà possibile effettuare una sbandata a 180 gradi e, mentre la vettura correrà in retromarcia, far esplodere gli inseguitori sparando loro direttamente sul cofano motore. A rendere il tutto più facile, ci pensa il rallentamento del tempo che accompagna queste manovre adrenaliniche.

Ma non finisce qui, *Wheelman* avrà anche delle sessioni a piedi. Milo Burik, infatti, è un malavitoso a 360 gradi, capace, sia di guidare come uno stuntman, sia di sparare come Rambo. Nelle missioni a piedi, bisognerà avere la meglio contro decine di avversari. Per farlo Milo/Diesel si affiderà al valido arsenale che comprenderà pistole e devastanti fucili d'assalto.

Uno degli elementi meglio riusciti di *Wheelman*, comunque, sembra proprio il comparto tecnico. Non solo l'ambientazione è ben fatta, con strade ampie, salti da un palazzo all'altro e passaggi sotterranei, ma anche le animazioni dei personaggi sono molto riuscite. Le auto, il protagonista e anche i numerosi passanti si muovono in modo realistico e ciò aumenta ulteriormente il coinvolgimento del giocatore. Niente male neppure dal punto di vista del sonoro, caratterizzato da una colonna ispirata e da un doppiaggio (in inglese) con la voce originale dell'attore. Staremo a vedere se le buone premesse sapranno concretizzarsi in un gioco d'azione capace di competere con le star (e non di celluloide) del genere.

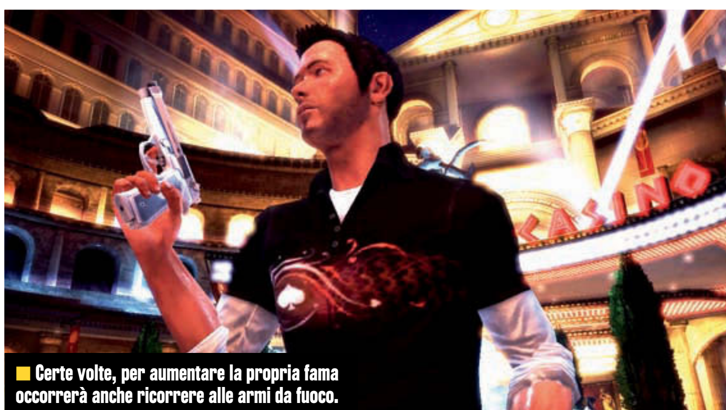


A SPASSO PER BARCELLONA

Sebbene il centro dell'azione di *Wheelman* sia rappresentato dagli incredibili inseguimenti a bordo di autovetture, capiterà anche di dover parcheggiare il proprio mezzo per concedersi delle ben poco rilassanti passeggiate. Fondamentale, però, è ricordare di portarsi dietro qualche arma, non si sa mai cosa potrebbe accadere. Gli scontri a fuoco, infatti, non solo saranno frequenti, ma faranno anche parte di alcune delle missioni presentate nel gioco.

ISTANTANEA SU: *THIS IS VEGAS*

- **Casa:** Midway
- **Sviluppatore:** Surreal
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0
- **Internet:** www.midway.com
- **Nei Negozi:** Inverno
- **Perché aspettarlo:** Scazzottate, sparatorie, partite al tavolo verde, inseguimenti in auto e libertà totale. La lunga notte di Las Vegas potrebbe essere la cornice più adatta per gli appassionati dei giochi d'azione.



Certe volte, per aumentare la propria fama occorrerà anche ricorrere alle armi da fuoco.





Per far andar bene una serata in discoteca, sarà indispensabile allontanare dal locale tutti i piantagrane.

BALLA CHE TI PASSA

Per far sì che una serata in discoteca si trasformi in una festa memorabile, non basta che ci sia un sacco di gente, occorre anche che tutti si divertano. Il modo più veloce per entusiasmare gli avventori è irretirli con la danza. Bisognerà salire sulla pista da ballo e, abbandonata la timidezza, esibirsi in stilose movenze al ritmo di musica. Solo così, oltre a dare il buon esempio, si guadagneranno anche punti Party, indispensabili per elevare il ritmo della serata.



THIS IS VEGAS

Gioco d'azzardo, soldi e potere: benvenuti a Las Vegas!

BOTTE DA ORBI

Una componente importante di *This is Vegas* è rappresentata dalle scazzottate e dagli scontri a fuoco. Affrontare queste prove, però, non sarà solo un modo un po' barbaro per scaricarsi i nervi. Per emergere a Las Vegas, infatti, occorrerà godere di ammirazione e rispetto. Proprio per questa ragione, sarà indispensabile dimostrarsi sempre forti e coraggiosi di fronte ai numerosi piantagrane che affolleranno la città del vizio.

NATA poco più di un secolo fa, Las Vegas è la capitale del vizio. Sarà proprio a causa di questa sua incredibile fama che anche gli sviluppatori di videogiochi si sono ispirati più volte a questa città per l'ambientazione dei loro titoli.

L'esempio più recente è *This is Vegas*, l'ultimo lavoro dei ragazzi di Surreal. Si tratta di un gioco d'azione molto particolare, in cui il vostro compito sarà quello di "vivere" la città. Grazie a un approccio in perfetto stile *GTA*, si potrà partecipare a festini privati, ballare in discoteca, disputare gare di velocità e spennare i polli al casinò, il tutto in completa libertà. Lasciarsi andare al divertimento più sfrenato, però, si dimostra controproducente. Il vostro obiettivo, infatti, sarà quello di diventare uno degli uomini più potenti e ricchi di Las Vegas e per farlo non vi basterà possedere una faccia da poker. Per emergere, dovrete guadagnare il rispetto delle persone che contano, dato che solo grazie al loro appoggio sarà possibile accedere ai club esclusivi e conoscere i VIP più famosi.

"DOVRETE GUADAGNARE IL RISPETTO DELLE PERSONE CHE CONTANO"

Proprio per questa ragione, occorrerà essere in grado di fare un po' di tutto. Per esempio, capiterà di dover aiutare un'amica a far decollare il suo locale. A tale scopo, bisognerà mantenere sempre alto il tenore della festa, invitando gente a ballare, servendo drink agli avventori il più velocemente possibile e allontanando i piantagrane a suon di pugni. Tra un impegno e l'altro, si potrà offrire da bere a delle belle ragazze. Occhio a non esagerare, però: se ci si ubriaca, non solo si perderanno le doti di ballerino, ma si rischierà di fare brutta figura con la propria compagna.

Animare le feste sarà solo una piccola parte dei vostri compiti. Dovrete disputare gare di velocità a bordo di auto sportive e occorrerà anche eliminare i propri concorrenti a suon di cazzotti e colpi di pistola. Come se non bastasse, a rendere l'esperienza di gioco ancora più varia ci penserà la possibilità di recarsi nei casinò per giocare d'azzardo e aumentare il proprio patrimonio. Oltre alle classiche slot machine, vi divertirete al tavolo verde, ripulendo per bene gli avversari in sessioni di poker o di blackjack.

This is Vegas sembrerebbe possedere numerose frecce al proprio arco. Anche la grafica mette in campo animazioni curate e realistiche, per non parlare delle ambientazioni che sembrano ispirate a molto dettagliate. Staremo a vedere; per ora reprimete la vostra voglia di divertimenti peccaminosi: l'inverno è ancora lontano. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *FIFA 09*

- **Casa:** EA Sports
- **Sviluppatore:** EA Canada
- **Genere:** Simulatore di calcio
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB
- **Internet:** www.easports.com
- **Nei Negozi:** Fine settembre
- **Perché aspettarlo:** Una volta si diceva di *FIFA* che arrivava puntuale come le tasse. Quest'anno, però, il malumore verso la consueta riedizione del calcio targato EA Sports potrebbe trasformarsi in gioia: è lecito aspettarsi la miglior versione PC di sempre.



Anche in questa versione *09* sarà possibile provare i numeri da circo che hanno reso famoso il buon Dinho.

FIFA 09

Come ogni anno ci chiediamo: sarà la volta buona per *FIFA*?

PER INGANNARE L'ATTESA



UEFA EURO 2008
Giu 08, 7
Evoluzione più o meno significativa di *FIFA 08*, *UEFA Euro 2008* è il gioco ufficiale degli Europei. Giustificarne l'acquisto è possibile soltanto se non avete già comprato proprio l'ultimo *FIFA*, e se non potete resistere alla tentazione di giocarvi gli Europei a casa.

SI sa, sbilanciarsi è sempre controproducente. Per stavolta, però, valga l'eccezione: questo potrebbe essere davvero l'anno buono per *FIFA*.

Tale è l'impressione che abbiamo ricevuto dalla nostra visita presso EA Sports a Vancouver, nella sede del più grande studio di sviluppo di videogame del mondo (che impiega quasi duemila persone), dove il gioco è stato mostrato per la prima volta alla stampa mondiale. È evidente che l'intera linea di titoli sportivi targati Electronic Arts (che comprende, giusto per citare i più noti sui nostri lidi, anche *NHL*, *NBA Live* e *Tiger Woods PGA Tour*) ha ricevuto una nuova infusione di energie, e attorno ai vari titoli si respira un tangibile entusiasmo. Il segreto di questa nuova coesione di squadra? Un grande capitano.

Il nome di Peter Moore non può competere con la fama di quelli di Ronaldinho e Wayne Rooney (i due probabili "testimonial" di *FIFA 09*), ma la sua importanza all'interno del mondo dei videogiochi è pari, per l'appunto, a quella dei migliori centravanti. Questo carismatico cinquantenne inglese trapiantato negli Stati Uniti ha dapprima tenuto le redini della divisione americana di Sega, poi ha guidato il team Xbox dal 2003 al 2007. Dalla metà dello scorso anno, è diventato il capo di EA Sports, che ha deciso di rifondare seguendo cinque linee guida principali: accessibilità, adattabilità, grafica, innovazione e profondità. Concetti che potrebbero sembrare vuoti proclami pubblicitari, ma che nella convincente oratoria di Moore diventano intendimenti concreti.

Il nuovo boss ammette e sviscera i due peccati mortali degli sportivi di casa EA: l'eccessiva centralità delle discipline made in USA e la scarsa differenziazione delle varie versioni, tutte più o meno figlie illegittime di quelle trainanti, ovvero PlayStation 3 e Xbox 360. Da qui nasce la promessa di ulteriori proprietà intellettuali che segneranno il distacco dal Nuovo Continente (Tennis? Volley? Sci?) e l'assicurazione che, sotto la sua gestione, ogni piattaforma sarà valorizzata e considerata nei propri punti di forza, offrendo ai giocatori un'esperienza ad hoc. Anche al di fuori del mondo console, sebbene per il PC le notizie non siano tutte rosee.

Moore è spietato: per giustificare il taglio della versione PC di *Madden NFL* (che uscirà da quest'anno solo per le console), ha affermato che non era più possibile perdere denaro e risorse su un mercato che va restringendosi; è arrivato persino a dire che lo sport digitale si è spostato in salotto, e da lì non si muoverà più. Abbiamo momentaneamente tremato, al sentire queste parole, al pensiero di cosa ne sarebbe stato di *FIFA*, che in versione PC già negli anni recenti non aveva certo goduto della migliore considerazione: l'edizione *08* non era altro, infatti, che un riadattamento del gioco per PlayStation 2. Fortunatamente, però, se c'è un titolo in cui il "nuovo corso" di Moore si fa sentire in maniera particolare è proprio *FIFA*, il cui sviluppo fa segnare, quest'anno, radicali novità

TEAM PANEUROPEO

Un gioco di calcio sviluppato da canadesi? Forse, il motivo della pioggia di critiche che da sempre accompagna ogni versione di *FIFA* sta proprio qui. Ma adesso si cambia: il nuovo team di sviluppo, costruito nel corso degli ultimi tre anni, ha tantissimi membri europei (austriaci, tedeschi, francesi, spagnoli, scandinavi) e persino due giapponesi. La cosa più bizzarra? Il leader del team è australiano.



Dribblare con un folletto come Ribery sarà ancor più eccitante.





Il nuovo fenomeno del calcio francese è pronto a superare in doppio passo tutti gli avversari in *FIFA 09*.

EASY PLAY

Per ora è un'esclusiva della versione PlayStation 2, ma data la stretta parentela con quest'ultima, l'edizione per PC potrebbe essere la prima a beneficiarne: parliamo della modalità Easy Play (il nome è provvisorio), studiata per i principianti. Permette di controllare il gioco con soli 2 tasti (passaggio e tiro), così da non dover elencare una dozzina di comandi all'amico inesperto che vuole sfidarvi a casa vostra.

su tutti i fronti, inclusa la nostra versione PC. Non ci si può aspettare niente di meno da un uomo che, in un'ora tesa di botta e risposta con la stampa europea, dedica dieci minuti buoni a disquisizioni approfondite (e pertinenti) sulla Serie A, sulla Premiership e sulla finale di Champions League.

Partiamo dalle brutte notizie: il forte legame tra la versione per computer e quella per PS2 non si è sciolto. Il team che si occupa delle due piattaforme è ancora grossomodo lo stesso, anche se il PC ha ora un nucleo di 3-4 persone dedicate. Con costoro siamo andati alla scoperta delle novità di questa edizione *09* (a proposito, dall'anno prossimo si adotterà un bizzarro "10" o si tornerà alla forma dell'anno per esteso?), provandola poi con mano anche nella più curiosa delle sue innovazioni. Ma andiamo con ordine, esplorando le tre aree su cui si sono concentrati gli sforzi degli sviluppatori.

"LO SVILUPPO DI *FIFA* FA SEGNARE RADICALI NOVITÀ SU TUTTI I FRONTI"

La prima è la grafica: finalmente, possiamo dirlo, non dovremo sopportare una resa estetica al livello della PlayStation 2. Non aspettatevi un balzo esorbitante, però. Probabilmente, siamo di fronte al primo passo di un cammino che si completerà negli anni a venire, ma *FIFA 09* è già molto più bello da vedere del suo immediato predecessore. Parte del materiale creato per le versioni Xbox 360 e PS 3 è qui integrato per la prima volta, con particolare riferimento ai volti dei giocatori e alla gestione della luce. Il risultato finale vede nuovi particolari che arricchiscono anche le superfici dei campi e gli elementi di contorno dello stadio. Moltissime le nuove animazioni.

La seconda area di intervento è l'interfaccia esterna, cioè tutto ciò che non è strettamente legato all'azione di gioco. Gli sviluppatori hanno ragionato sul fatto che la stragrande maggioranza dei PC gode ora di una connessione permanente a Internet, che *FIFA 09* sfrutterà ingegnosamente. Nella schermata principale non sarete abbandonati a uno scarno menu, ma vi imbatterete in una ricca serie di riquadri (il termine tecnico è "widgets", come quelli della barra laterale di Windows Vista) che attingono costantemente alle informazioni presenti in Rete. Avrete, in tempo reale, informazioni sui vostri profili "offline" e online (partite giocate, gol fatti e subiti, ammonizioni e molte altre statistiche), sulla community (numero di giocatori presenti online, comparazione con le loro statistiche), sulla Interactive League (il campionato da giocare in Rete già presente in *FIFA 08*) e, perché

CON QUESTE FACCE QUI

Tra le principali novità, in termini grafici, di *FIFA 09* ci sono senza dubbio i volti dei giocatori, presi di peso dalle versioni per Xbox 360 e PlayStation 3. Sono completamente nuovi, ridisegnati negli ultimi mesi e ricchissimi di dettagli, per un'espressività mai vista finora. Data la quantità di primi piani e di "sequenze non interattive", come le esultanze dopo i gol, questa novità sarà una vera e propria mano di pittura fresca per l'intero comparto grafico del gioco. Con l'augurio che ulteriori cambiamenti strutturali continuino ad arrivare, anche con le prossime versioni.





NEL PC CI CREDIAMO

Il team di *FIFA* ripone totale fiducia nel PC come piattaforma di gioco, al punto che uno degli sviluppatori ci ha rivelato che "non aveva molto senso", negli anni recenti, acquistare la versione PC di *FIFA*, su cui veniva svolto davvero poco lavoro dedicato. L'inversione di tendenza si vedrà da quest'anno, con tante novità studiate con un occhio di riguardo per le nostre macchine da gioco.



L'idea di un sistema punta e clicca, per dirigere la palla con precisione chirurgica, potrebbe rivoluzionare la serie *FIFA*.

no, sulla vostra squadra preferita nel mondo del calcio reale: basta scegliere un team per avere sempre news, risultati e classifiche aggiornate.

Il resto degli sforzi si è concentrato sulla giocabilità: rifatto da capo il sistema di collisione fra i giocatori, ora più realistico perché basato sulla stazza fisica, sull'inerzia e sul punto di contatto. In questo modo, l'interazione fra due atleti è ora verosimile e accompagnata da nuove, convincenti animazioni. Un attaccante nerboruto alla Rooney si farà beffe di un contatto spalla a spalla, mentre in pochi potranno resistere se agganciati con precisione all'altezza della caviglia. In questi casi, le cadute sono così rovinose ed elaborate, che EA ha ingaggiato persino dei veri e propri stuntmen, catturando poi in studio i loro movimenti.

Sono stati ripensati completamente anche gli uno contro uno: è persino possibile difendere il possesso di palla con il gomito, pena il rischio di venire pizzicati dall'arbitro. In generale, si notano radicali cambiamenti nella gestione della fisicità dei giocatori, con evidenti conseguenze sulla dinamicità della partita e sulla meccanica di gioco. Ricalibrata anche l'abilità dei portieri, che a dire il vero nell'edizione scorsa sembravano un po' tutti imparentati con l'Uomo Ragno.

Ma qual è la novità insolita cui abbiamo fatto riferimento prima? Si tratta di un nuovo metodo di controllo ispirato agli sparatutto in prima persona. *FIFA* con mouse a tastiera? Si può fare. Di primo acchito, l'idea di un sistema punta e clicca (per dirigere la palla con precisione



■ Chissà se i ragazzi di EA riusciranno a ricreare l'intensità e l'aggressività del vero Rooney?



LA PROVA SUL CAMPO

Nell'immagine vedete quella che è, forse, una componente cruciale del realismo di *FIFA*: uno spettacolare campo in erba sintetica per il calcio a 7, parte del complesso "EA Recreate", inserito all'interno della sede EA Sports di Vancouver. Oltre al calcio, i dipendenti hanno a disposizione un campo da beach volley, due campi da basket (uno all'aperto, uno al coperto) e un'attrezzata palestra.





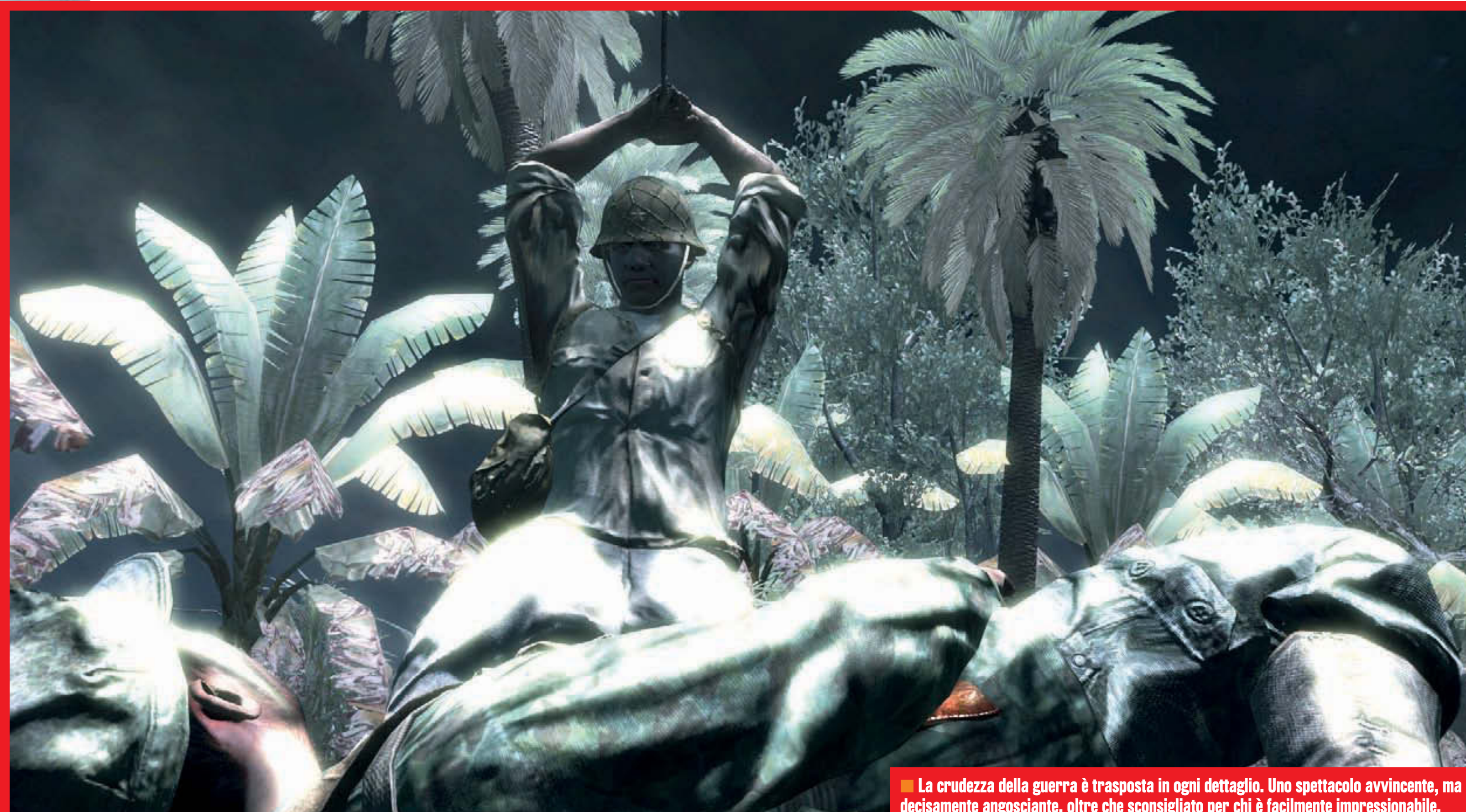
■ *FIFA 09* su PC integrerà parte del materiale visivo creato per le versioni Xbox 360 e PlayStation 3.

chirurgica) sembra pura follia, rassegnati com'eravamo a dover apprezzare *FIFA* con un joypad tra le mani. Grazie agli sforzi specifici fatti per la versione di quest'anno, però, l'idea è tutt'altro che stralunata. Per chi è abituato a questo schema di controllo, il livello di precisione è impensabile. Due le perplessità: si tratta di un modo completamente diverso di approcciare il calcio digitale ed è impraticabile se volete giocare con un amico sullo stesso computer, perché il puntatore che danza per lo schermo rende snervante (per

"NON DOVREMO SOPPORTARE UNA RESA GRAFICA AL LIVELLO DELLA PLAYSTATION 2"

l'avversario) concentrarsi sul pallone. Chiude l'elenco delle novità fin qui annunciate l'ampliamento della modalità Professionista, introdotta l'anno scorso: si dipana, ora, su quattro stagioni anziché una soltanto. Un cambiamento che esaudisce soltanto una delle tante richieste dei fan, che a EA Sports dicono di aver ascoltato con grande attenzione per decidere dove meglio concentrare le risorse in fase di sviluppo. Nessun dettaglio, per ora, su nuove modalità di gioco o sull'ampliamento del già impressionante database di giocatori e squadre. Ma, per una volta, quest'anno siamo ansiosi di scoprirle, le ulteriori novità: rimandati a settembre, ma per adesso a pieni voti. GIOCHI COMPUTER





La crudezza della guerra è trasposta in ogni dettaglio. Uno spettacolo avvincente, ma decisamente angosciante, oltre che sconsigliato per chi è facilmente impressionabile.

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

Ancora una volta, il dovere ci chiama. Una corsa all'aeroporto, un lungo volo, poi di nuovo pronti a combattere, in uno degli FPS più promettenti del 2008!

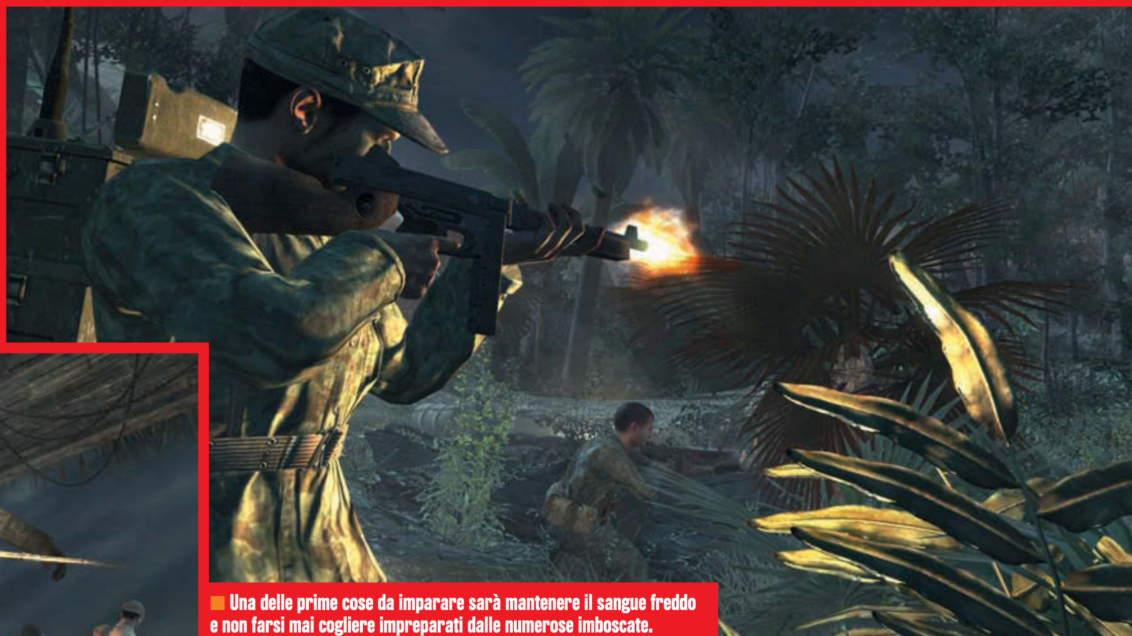
SIAMO ormai al quinto *Call of Duty*, la saga di FPS militari probabilmente più di successo della storia dei videogiochi, e che ha avuto il coraggio di reinventarsi con il quarto episodio.

Se tutti i capitoli precedenti erano ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, *CoD 4 Modern Warfare,* sviluppato da Infinity Ward, abbandonava gli Anni '40 per simulare uno scenario contemporaneo, anche se di fantasia. Treyarch, gli sviluppatori di *World at War,* avranno scelto di continuare gli eventi narrati dal predecessore o avranno spostato l'obiettivo verso qualcosa di più futuristico? Ecco la sorpresa: *Call of Duty* torna alle origini!

Sì, avete letto bene: il secondo conflitto mondiale esplode di nuovo nel gioco. A quanto pare, secondo Treyarch questo teatro di guerra ha ancora molto da dire, in termini videoludici. E la cosa non ci deve stupire, dato che è lo stesso team che ha creato *Call of Duty 3*, mai arrivato su PC e ambientato proprio nella Seconda Guerra Mondiale. Non preoccupatevi, però. Non tornerete a visitare le città europee devastate dai bombardamenti a tappeto. In *World at War* sarete nel Pacifico, contro l'Esercito Giapponese che, a quanto abbiamo visto, vi obbligherà a imparare un nuovo modo di combattere.

Call of Duty: World at War è decisamente crudo e la "maturità" dei suoi contenuti viene sbattuta in faccia al giocatore già nelle sequenze iniziali. Con le mani legate dietro la schiena, assisterete all'interrogatorio di un vostro compagno catturato dai giapponesi.



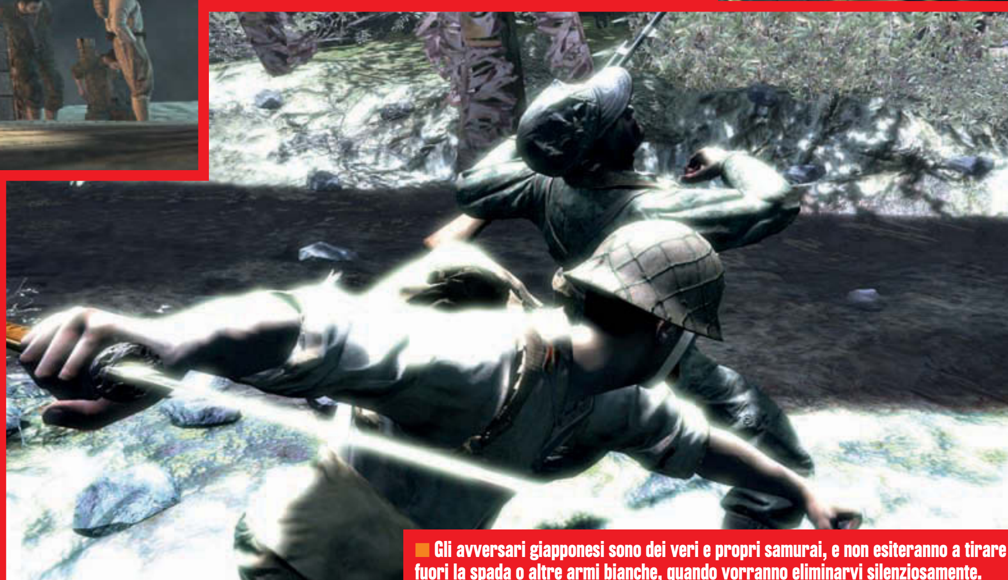


Una delle prime cose da imparare sarà mantenere il sangue freddo e non farsi mai cogliere impreparati dalle numerose imboscate.



CORKSCREW AND BLOWTORCH

Corkscrew and Blowtorch è il nome della tecnica di guerra impiegata dagli americani nello scenario del Pacifico, durante la Seconda Guerra Mondiale. L'Esercito USA iniziò a utilizzare il lanciafiamme nel 1943. L'arma si dimostrò talmente efficace, che nel giro di un anno il numero di lanciafiamme in dotazione ai soldati statunitensi passò da 24 a 243. La tecnica del Corkscrew and Blowtorch prevedeva l'assalto da parte di due squadre. Quella armata di bazooka ed esplosivi faceva uscire i nemici allo scoperto, per poi cedere il passo ai due soldati dotati di lanciafiamme, i quali proseguivano l'opera di distruzione con l'ausilio del fuoco, protetti da due fucilieri che si occupavano di coprirli.



Gli avversari giapponesi sono dei veri e propri samurai, e non esiteranno a tirare fuori la spada o altre armi bianche, quando vorranno eliminarvi silenziosamente.

Questi ultimi, a quanto raccontano i reduci, non andavano molto per il sottile, e dobbiamo ammettere che ci ha fatto un certo effetto assistere ai colpi ricevuti dal compagno, alle sigarette spente sulle sue guance, al fiotto di sangue che ha sporcato il muro dopo un suo ulteriore rifiuto di collaborare. Scene che farebbero impallidire in un film e non meno strazianti se raccontate tramite la finzione di un motore grafico.
Si avverte tutta la tensione del momento e, pur al sicuro dietro una tastiera, abbiamo avuto un sussulto quando il torturatore si è avvicinato a noi... attimi di terrore, spezzati dall'arrivo di un commando di soldati americani che sono riusciti a salvarci giusto in tempo.

A quel punto, si prende in mano una pistola e si inizia a giocare, muovendosi nella notte in mezzo all'accampamento ancora ignaro dell'evasione. Ci si può concedere qualche istante per osservare gli splendidi riflessi della luna sull'acqua, o per godersi la fitta quanto realistica vegetazione.
Ma solo per poco: i fischi delle pallottole vicino alle orecchie lasciano intuire che non è il momento di fare i turisti, e che è venuta l'ora di premere il grilletto all'impazzata.
Presto, però, si guadagna la consapevolezza che il tipico approccio avuto finora ai vari *CoD* non funziona più. Il nuovo teatro di battaglia impone regole diverse.

"Per registrare il suono di ogni arma, sono stati usati 26 microfoni"

I giapponesi, abbarbicati sopra una palma, possono aprire il fuoco all'improvviso e iniziare a mietere vittime quando meno ce lo si aspetta, per non parlare di quelli celati in ogni angolo del livello, che non sembrano aver fretta di venire fuori loro nascondiglio, preferendo uno schema più tattico e palesandosi solo quando ormai è troppo tardi per reagire. Aspettatevi, dunque, imboscate e trappole di ogni tipo. Preparatevi a muovervi con estrema cautela, sempre che non abbiate voglia di tenere il dito costantemente premuto sul tasto del caricamento veloce.

Un momento di pausa ci permette di scambiare qualche chiacchiera con i programmatori, che ci raccontano l'impegno profuso nel simulare al meglio il modo di combattere che caratterizzerà *World at War*. A questo scopo, si sono avvalsi anche

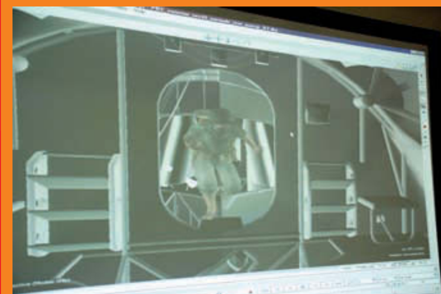
L'aspetto grafico è decisamente notevole e i suoni vi immergeranno completamente nell'atmosfera.



Il fuoco sarà il vostro migliore alleato in questo quinto capitolo di *CoD*. Ed è anche uno spettacolo da vedere, soprattutto durante le missioni notturne.

POTENZA DEL MOTION CAPTURE

La tecnica del Motion Capture è sfruttata ormai da tempo anche nei videogiochi, ma il modo in cui è stata impiegata in *Call of Duty: World at War* ci ha lasciato di stucco. Per realizzare le animazioni dei personaggi che si spostano all'interno di un aereo, gli sviluppatori non si sono limitati a riprendere un attore che si muoveva genericamente, ma hanno realizzato un modello in scala reale del velivolo. Ovviamente, solo la fusoliera, in modo da acquisire comodamente i dati sull'attore che indossava la tuta con i sensori. Ciò ha permesso di catturare animazioni precisissime, con uno scarto massimo di pochi centimetri.
In questo modo, quando il modello tridimensionale del giocatore corre all'interno dell'aereo, tutti i suoi movimenti risultano praticamente perfetti, senza alcuna compenetrazione di poligoni, o senza vedere i piedi che spariscono nel pavimento o nelle pareti, come purtroppo accade in molti titoli meno curati sotto il profilo artistico.

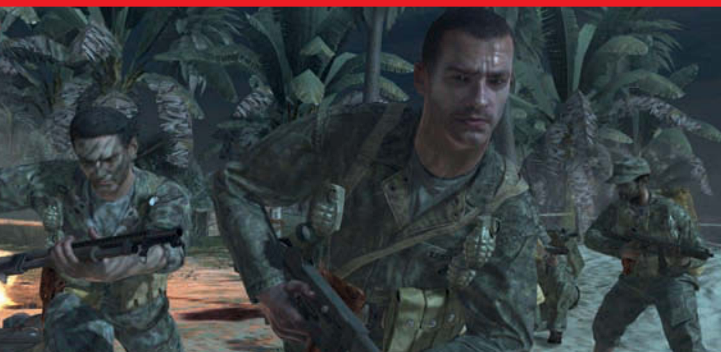




dell'aiuto di un esperto, Hank Keirsey, già noto per aver collaborato ai precedenti episodi della saga. Keirsey è un militare di lunga data e ci narra le difficoltà della guerra nel Pacifico, per molti versi superiori a quelle degli altri teatri. I giapponesi, racconta, erano spietati e preferivano la morte al cadere nelle mani dei nemici. Di conseguenza, anche una volta accerchiati, piuttosto che arrendersi preferivano dare il tutto e per tutto, tentando di eliminare quanti più americani possibile, prima di esalare l'ultimo respiro. Keirsey si dilunga in qualche aneddoto decisamente raccapricciante, ma che rende l'idea di cosa significasse combattere nel Pacifico: una volta, durante una missione, Hank e i suoi commilitoni si imbatterono in due nemici a torso nudo, che sembravano intenzionati ad arrendersi. Quando i soldati americani si furono avvicinati per farli prigionieri, i due giapponesi sollevarono le pistole che avevano nascosto dietro la schiena, legate tramite una corda, e iniziarono a sparare contro i militari USA, i quali avevano ormai abbassato la guardia.
Tale approccio ha obbligato l'Esercito degli Stati Uniti a ripensare le proprie tecniche di battaglia, e non è un caso se proprio in questo periodo il lanciafiamme ha conosciuto un uso intensivo. Keirsey è un esperto di questa potente arma che, ci spiega, è stata la salvezza delle truppe alleate, grazie a una tecnica denominata Corkscrew and Blowtorch (liberamente traducibile come "cavatappi e fiammate", la descriviamo nella pagina precedente). Manco a dirlo, il lanciafiamme è l'arma più interessante del nuovo capitolo di *Call of Duty*.

Treyarch ci mostra un altro livello di *World at War*. È ambientato di giorno e la qualità degli scenari non è troppo differente da quella di *Crysis*, il benchmark grafico per questo tipo di situazioni. La vegetazione è fitta e realistica, con colori spettacolari e giochi di luce che ci lasciano a bocca aperta. L'acqua, poi, è renderizzata come ci si aspetta da una produzione di questo calibro. Come nel titolo di Crytek, la fisica riveste un ruolo fondamentale nella giocabilità e non è stata implementata solo per incrementare il fattore spettacolarità. Entrate in una capanna, nascondetevi, sparate alle pareti di legno per crearvi uno spiraglio da cui analizzare la situazione e per avere una soluzione di tiro sugli avversari, consci di essere abbastanza riparati dalla loro vista. Attenzione, però: se i nemici vi scoprono, sappiate che il legno non fermerà le pallottole.

Altri usi intelligenti del motore fisico li vediamo all'opera in una serie di trappole in stile Rambo, che ci fanno capire quanto sia importante muoversi con cautela. Provate a far scattare l'innesco di qualche trabocchetto e rischierete di vedervi piombare sulla testa un pesante ceppo di legno legato agli alberi.



Gli appassionati di modellismo rimarranno estasiati dalla certosina riproduzione delle uniformi, passate allo scanner 3D per essere rese in ogni dettaglio.





TANTI FORMATI, UN SOLO GRUPPO DI ARTISTI

Chiacchierando con i programmatori, non potevamo evitare di rivolgere loro qualche domanda relativa alle differenze fra le versioni console e quella PC. Differenze che, a detta degli sviluppatori non esistono. Ci è stato spiegato che ci sono due principali gruppi nel team di lavoro di Treyarch: gli artisti, che si occupano di creare animazioni, modelli tridimensionali, texture, suoni e via dicendo, e gli ingegneri, che li implementano. Tutti i contenuti sono quindi indistinguibili da una versione all'altra, che graficamente dovrebbero essere praticamente identiche, dal momento che il lavoro degli ingegneri è quello di prendere i contenuti e far sì che vengano implementati, identici, in tutte le piattaforme su cui girerà il gioco. I possessori di un PC saranno gli unici a potersi permettere di alzare la risoluzione a piacere (o meglio, sino a che la GPU e il monitor reggono), oltre a usare mouse e tastiera al posto del joypad (comunque supportato anche su computer).





La spettacolarità del motore fisico si mostra pienamente quando si eliminano le sentinelle che presidiano la zona dalla cima degli alberi. Una volta abbattuti, i soldati del Sol Levante rimarranno sospesi a mezz'aria ondeggiando come sacchi da boxe, agganciati dalla corda di sicurezza. Il massimo, in ogni caso, lo si ottiene azionando il lanciafiamme, che devasterà letteralmente qualsiasi capanna di legno o filo d'erba raggiunto dal suo getto infocato.

Il livello successivo che ci viene mostrato si svolge a bordo di un aereo: nei panni del mitragliere, dovrete fare la spola da una mitragliatrice all'altra, tentando di distruggere una nave avversaria, che oltre a pullulare di nemici armati, è dotata di una contraerea decisamente efficiente. Siamo rimasti estasiati dalle animazioni del personaggio che si sposta infilandosi in passaggi angusti con movimenti tanto certi, quanto fluidi. I programmatori sapevano che ci avrebbero colpito e per farci capire quanta

"Il micidiale lanciafiamme è l'arma più interessante di World at War"

attenzione hanno dedicato a questo dettaglio, ci portano nel "bunker" degli esperti del Motion Capture, i quali ci spiegano come hanno ottenuto effetti tanto credibili costruendo un modello reale dell'aereo e facendo correre degli attori al suo interno, per poi utilizzare i dati raccolti al fine di realizzare le animazioni del gioco.

Da questa stanza, passiamo allo studio dove vengono realizzati gli effetti sonori e il mixing audio. Ci viene illustrato l'immenso lavoro svolto per ricreare correttamente i suoni delle armi. Non si tratta, come si può pensare, di andare al poligono, mettere un microfono vicino a un fucile o a una pistola e premere un grilletto. Per ogni arma, sono stati usati differenti microfoni (26 in totale), in modo da registrare ogni sfumatura del suono in qualsiasi porzione dello spettro audio. In seguito, tutto è stato messo insieme per ricreare colpi che effettivamente – su un impianto audio all'altezza – sembrano spari veri e propri.

Ma non è finita qui: non solo è stata catturata alla perfezione la timbrica delle armi, ma è stata curata la trasmissione delle onde sonore nell'ambiente, simulando l'effetto doppler e le varie occlusioni ambientali. Nascondetevi dietro una capanna, e le esplosioni delle granate vi sembreranno smorzate. State all'aria aperta e solo con le orecchie potrete capire dove sia appostato il maledetto cecchino che sta decimando la



Gli alberi sono un perfetto nascondiglio per i soldati giapponesi, e capiterà spesso di vedere dei cecchini appostati tra il fogliame.



Ecco cosa accade a chi si muove con troppa sicurezza nei livelli di *World at War*. La pazienza premierà i soldati con la vita.



Muoversi in acqua risulterà, in molti frangenti, utilissimo per avvicinarsi non visti al nemico.

UN CONSULENTE D'ECCEZIONE

Hank Keirsey è un tenente colonnello dell'Esercito degli Stati Uniti in pensione. Reduce da numerose missioni di guerra, è stato insignito della medaglia di bronzo durante la guerra in Iraq e ha dato preziosi suggerimenti agli sviluppatori della serie *Call of Duty* per rendere al meglio l'esperienza della guerra. È stato contattato anche come consulente per il nuovo capitolo della saga.

vostra squadra. Il comparto audio non è curato solo per quanto concerne i tipici suoni di guerra. Basta muoversi fra la vegetazione per udire il ronzio degli insetti, il gracidare delle rane, il fruscio delle foglie smosse dal vento e le onde che si infrangono sul bagnasciuga. E non si tratta di una semplice musica di sottofondo che gira in continuazione: i programmatori ci mostrano una mappa del livello, con una serie di numeri e linee che rappresentano le fonti sonore, dove si attivano e dove si spengono. Tutto è generato in tempo reale, con la conseguenza che non solo sarete immersi "fino alle orecchie" nell'ambiente simulato, ma che muovendovi sentirete esattamente come cambia la posizione delle sorgenti. Un particolare impressionante e che riveste un ruolo non da poco nel gioco, aiutando il giocatore a orientarsi correttamente in mezzo all'intricata vegetazione che caratterizza buona parte dei livelli.
I programmatori non ci vogliono svelare troppo sulla campagna single player, ma ci tengono a sottolineare che, come negli ultimi capitoli della serie, il multiplayer sarà uno degli aspetti maggiormente curati. Sono presenti numerose modalità, ma è sulla realizzazione di mappe adeguate a questo tipo di sfida che si sono concentrati i designer. Mappe che devono essere credibili, divertenti e soprattutto bilanciate, in modo da non favorire l'una o l'altra fazione, e che richiedono mesi per essere completate in ogni loro particolare.

Chiediamo lumi sul lanciafiamme: sarà presente anche in multiplayer? La risposta non può che essere affermativa e quando esprimiamo i nostri dubbi sulla scelta di rendere disponibile un'arma tanto devastante, ci viene risposto che i creativi stanno alacremente lavorando proprio su questo aspetto.
Certo, il lanciafiamme è micidiale, ma rendendo il giocatore che lo usa più lento degli altri, nonché offrendo un numero di "munizioni" limitato, si dovrebbe riuscire a equilibrare correttamente il suo utilizzo.
Prima di abbandonare gli studi di Treyarch, ci viene mostrata un'avvincente sessione multiplayer in cooperativa, una peculiarità finora assente dalla serie, e che sembra promettente. Certo, su PC non sarà possibile giocare in due sullo stesso schermo, come invece accade sulle console, ma questo non è certo un problema, almeno per chi possiede una connessione veloce a Internet. Le tattiche che si riescono a creare e l'angoscia nel vedere i propri amici cadere sotto il fuoco nemico rendono questa novità uno degli aspetti più interessanti del quinto capitolo di *Call of Duty*.

Quando ci viene indicata la fine dell'anno come data di uscita di *World at War*, rimaniamo amareggiati per i lunghi mesi che ci separano dal momento in cui potremo metterci le mani sopra. Solo allora, infatti, scopriremo se tutto il potenziale mostratoci avrà avuto modo di esprimersi. GIOCHI COMPUTER



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Warner Bros Interactive Entertainment
- **Sviluppatore:** Monolith
- **Sito Internet:** http://projectorigin.warnerbros.com
- **Data di uscita:** Inverno 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Fondata nel 1994, Monolith Productions ci ha regalato perle quali la serie *No One Lives Forever, Blood, TRON 2.0, Condemned, The Matrix Online, SHOGO* e *F.E.A.R.* Dal 2004, è stata acquisita dal colosso Warner Bros., di cui è uno degli studios di punta. Ha sviluppato numerosi titoli multipiattaforma, non limitandosi al solo PC.

PROJECT ORIGIN

A tre anni dalla pubblicazione dell'eccellente *F.E.A.R.* Monolith è pronta a spaventare i videogiocatori di tutto il mondo con la misteriosa Alma e nuovi nemici da eliminare. Sarà ancora paura?

SITUATA tra sconfinate distese di boschi verdi, l'oceano Pacifico e il lago Washington, la città di Seattle è famosa, oltre che per le inusuali condizioni climatiche (è conosciuta anche come Rain City, la città della pioggia), per avere nella propria area metropolitana aziende di caratura mondiale quali Microsoft, Starbucks, Boeing, squadre di sport professionistici quali i Seattle Mariners, Seahawks, Sonics e per aver dato origine, negli Anni '90, al fenomeno della musica grunge (Pearl Jam, Nirvana, Alice in Chains, Soundgarden su tutti).

Soprattutto, è stata – e lo è tuttora – la fucina di numerose software house di videogiochi. E tra i tanti team di sviluppo che hanno sede nella zona di Seattle, spiccano per blasone Valve (la serie *Half-Life* vi dice qualcosa?) e Monolith Productions (*No One Lives Forever*, *SHOGO* e *F.E.A.R.*).

Proprio per scoprire l'ultima opera dei ragazzi di Kirkland, la redazione di GMC ha mandato il prode S.E.A.L. Raffaello Rusconi nella città della pioggia per fare quattro chiacchiere con il celebrato lead designer John Mulkey, l'uomo responsabile del progetto *F.E.A.R.* e di quello che possiamo considerare il suo seguito "spirituale": *Project Origin*.

A circa trenta di minuti da Seattle, e non molto distante da Redmond (sede storica di Microsoft), si trova Kirkland, una cittadina situata sul lago Washington. Al numero civico 12131 di una palazzina di nuova costruzione, al terzo piano, ha sede Monolith Productions. La nostra spedizione prevedeva un prova di *Project Origin*, un'intervista con John Mulkey e un tour degli studi. Abbiamo avuto modo di provare due intere missioni del gioco (precisamente, la prima e la quindicesima), utili per farci un'idea ben precisa sulla nuova opera firmata Monolith.

Che *F.E.A.R.* sia stato uno dei migliori sparatutto in soggettiva degli ultimi anni è fuori discussione; che *Project Origin* abbia le carte in regola per replicarne il successo è ora assodato. Tra il 2005 e



Il gioco si annuncia piuttosto cruento.

IL PRIMO *F.E.A.R.* NON SI SCORDA MAI

La trama dell'originale *F.E.A.R.* si dimostrava accattivante e ricca di colpi di scena (probabilmente, alcune risposte le troveremo in *Project Origin*). All'interno di un'industria fornitrice di materiale bellico per il Ministero della Difesa statunitense (l'Armacham Technology Corporation), scoppiava una feroce battaglia tra alcuni super soldati detti Replicanti, e controllati telepaticamente dal loro capo Paxton Fettel, e i membri della sicurezza del complesso. Per risolvere questa anomala crisi, veniva mandata sul posto la First Encounter Assault Recon (meglio conosciuta come F.E.A.R.), una squadra speciale dell'esercito USA pronta ad affrontare anche i fenomeni paranormali. Il compito di questi uomini era di portare in salvo gli ostaggi ed eliminare il pericoloso Fettel.

ALMA WADE

L'inquietante e misteriosa bambina che troneggiava sulla copertina di *F.E.A.R.* altri non è che Alma Wade: la piccola era stata rinchiusa all'età di otto anni in un laboratorio dell'esercito statunitense, per studiare i suoi poteri telepatici. L'obiettivo era quello di creare dei cloni. Questo progetto segreto era stato denominato Origin, da cui deriva il titolo del nuovo gioco di Monolith. Con il DNA di Alma vennero realizzati due cloni: il cattivo Paxton Fettel e l'alter ego del giocatore (dotato anche lui di superpoteri). Non vi sveliamo altro sulla trama e, per chi si fosse perso questo capolavoro, ricordiamo che GMC ha allegato *F.E.A.R.* nel mese di dicembre del 2007.

I combattimenti ravvicinati offrono sempre un'ampia scelta di tecniche corpo a corpo: una sana "scarpata" fa sempre bene!



IN MULTIPLAYER

Abbiamo chiesto al lead designer di *Project Origin*, John Mulkey, di parlarci del multiplayer e delle nuove modalità di cui si vociferava sui forum degli appassionati, soprattutto dopo la pubblicazione gratuita di *F.E.A.R. Combat*, un'espansione "ufficiale" che ne potenziava e migliorava le meccaniche di gioco. Purtroppo, su questo aspetto e su altre cose, Mulkey non ha potuto risponderci, visto che il tutto sarà svelato al prossimo E3, che si terrà a metà luglio a Los Angeles. Naturalmente, in quell'occasione torneremo sull'argomento. Non perdete i prossimi numeri di GMC, quindi.

LE ESPANSIONI DELLA PAURA

Per sfruttare l'enorme successo commerciale di *F.E.A.R.* Sierra/Vivendi ha pubblicato due espansioni per il titolo originale creato da Monolith. La prima, intitolata *F.E.A.R. Extraction Point*, è uscita nell'ottobre del 2006 e richiedeva il gioco originale. La seconda, *F.E.A.R. Perseus Mandate*, è arrivata nei negozi nell'ottobre del 2007 ed era un prodotto stand alone. Entrambe sono state sviluppate da TimeGate Studios.

il 2008 sono cambiate parecchie cose per i ragazzi di Kirkland: c'è stato il divorzio dalla storica casa di produzione Sierra/Vivendi, con la conseguente perdita del nome del gioco; successivamente, c'è stato il passaggio al nuovo publisher Warner Bros Interactive Entertainment. Abbiamo chiesto a Mulkey cos'abbia significato questo cambiamento per il team di sviluppo: "È stata una scelta dolorosa, ma necessaria. Monolith Productions non era più in sintonia con i programmi e i progetti di Sierra/Vivendi. Far parte di un colosso quale Warner Bros Interactive Entertainment ci rende orgogliosi e sono convinto che questa partnership sarà fruttuosa per entrambi", spiega in tono pacato.

Sui veri motivi che hanno portato alla fine di questo sodalizio non è stato aggiunto altro, neanche a microfoni spenti: la nostra speranza è che Monolith non abbia perso il tocco magico nello sfornare FPS. "Il passaggio da una casa all'altra non ci ha assolutamente danneggiato: abbiamo perso il marchio *F.E.A.R.* (solo il nome del gioco in verità, l'universo creato è ancora di proprietà di Monolith), ma siamo convinti che i giocatori riconosceranno la qualità del nostro lavoro, e penso che *Project Origin* sarà amatissimo da tutti gli appassionati di sparatutto in soggettiva. Abbiamo fatto tesoro delle osservazioni che ci sono state rivolte dai fan e dalla critica specializzata per *F.E.A.R.* e abbiamo cercato di migliorare quegli aspetti giudicati poco convincenti. Sono sicuro che otterremo un risultato che andrà oltre le aspettative dei giocatori", aggiunge il lead designer.

Le nostre informatissime talpe parlano di un probabile *F.E.A.R. 2* annunciato al prossimo E3 di Los Angeles da parte di Vivendi. Mulkey non ha voluto commentare queste voci, ma si è lasciato sfuggire un breve sorriso. La trama di *Project Origin*, in compenso, prende spunto dall'originale *F.E.A.R.* Più precisamente, una trentina di minuti prima del finale del gioco, una squadra delle forze speciali (DELTA) è impegnata in una missione di recupero, quando un'esplosione sovrannaturale devasta letteralmente la cittadina di Auburn. Alma, la misteriosa bambina dotata di poteri paranormali e "attrice non protagonista" del primo episodio, ha perso il controllo e ha scatenato la propria collera sull'intera città, che è piombata nel caos assoluto. La squadra speciale si trova, così, a combattere misteriose forze nemiche, dotate di superpoteri e di armi devastanti. Soprattutto, deve trovare un modo per fermare la pericolosa Alma.

Dopo aver provato con mano *Project Origin,* abbiamo confidato al buon Mulkey i nostri dubbi riguardanti la nuova impostazione del gioco, almeno rispetto a *F.E.A.R.* "Abbiamo cercato di ottenere un buon compromesso tra la componente horror/tensione e la frenesia nei combattimenti. Non abbiamo snaturato la struttura originale: semplicemente, l'abbiamo portata a un altro livello. È fondamentale trovare il giusto mix, per evitare una certa ripetitività negli eventi", ci ha confessato John.

Una delle critiche mosse a *F.E.A.R.* era quella di essere stato progettato per scontri a distanza ravvicinata, all'interno di ambienti prevalentemente chiusi (fondamentali per creare una sensazione di claustrofobia): abbiamo giocato la missione numero quindici (era all'aperto) a bordo di un esoscheletro chiamato Elite Powered Armor (dotato di due massicce mitragliatrici e di due devastanti lanciarazzi), e ci siamo trovati a combattere una vera e propria guerriglia urbana, con cecchini pronti a colpirci dall'alto, soldati che si nascondevano e ci tendevano imboscate ed edifici che crollavano sotto i colpi dei nostri missili. Abbiamo provato una "sensazione di potenza" assolutamente indescrivibile, anche quando ci siamo trovati ad affrontare un nemico dotato di un esoscheletro simile al nostro.



Certe ambientazioni ricordano parecchio *F.E.A.R.*

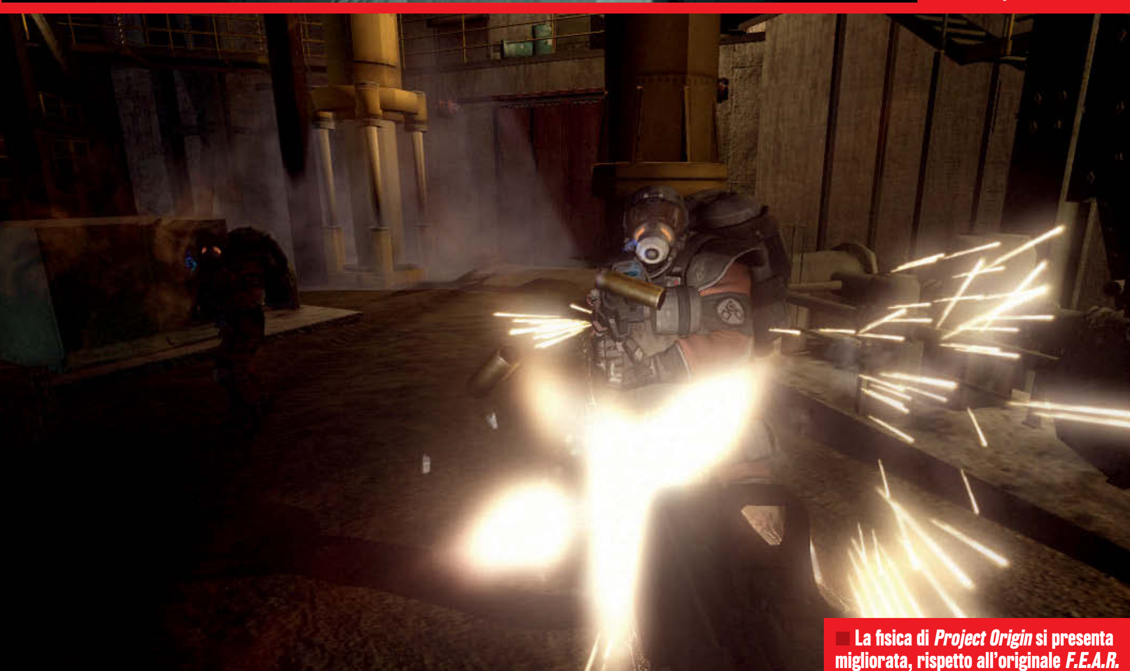


È stato potenziato il numero di armi a disposizione del giocatore.

LA SEDE DEL MOTION CAPTURE



La nostra prova di *Project Origin* si è svolta nella stanza denominata Mo-Cap, ovvero quella dove si svolgono le normali sedute di Motion Capture. Il lead designer John Mulkey ci ha dimostrato la propria abilità colpendo in piena testa una serie di nemici, nella versione dimostrativa per Xbox 360.



La fisica di *Project Origin* si presenta migliorata, rispetto all'originale *F.E.A.R.*



MOTORE GRAFICO E FISICO

Il motore grafico di *Project Origin* non è altro che un'evoluzione di quello visto nel primo *F.EA.R.* (Jupiter Extended), come ci ha confermato lo stesso responsabile dell'engine. È stato chiaramente potenziato per renderlo attuale (stiamo parlando di un motore datato 2005), mentre ci è stato confermato che sfrutterà solo in parte le meraviglie grafiche delle DirectX 10. Non sono stati resi noti, per ora, i requisiti minimi di sistema, ma i ragazzi di Monolith ci hanno confidato che non sarà necessario possedere un PC alla *Crysis* per giocare degnamente *Project Origin*. Ci è piaciuta molto la nuova illuminazione dinamica proposta (le esplosioni sono spettacolari), mentre la possibilità di distruggere edifici e l'evoluzione del motore fisico Havok portano il motore di Monolith in una nuova dimensione. Il gioco è contemporaneamente sviluppato anche per PlayStation 3 e Xbox 360.

"Project Origin promette una maggiore varietà quanto a potenza di fuoco"

Una cosa l'abbiamo imparata subito: non è consigliabile caricare i nemici a testa bassa con massicce dosi di piombo e missili. "È stato sviluppato un nuovo sistema di copertura, così come sono state create nuove routine di Intelligenza Artificiale (senza dubbio, uno dei punti di forza di *F.E.A.R.*) che permetteranno alla CPU di modificare il proprio atteggiamento tattico in base all'approccio del giocatore", ha confermato Mulkey. Per esempio, nell'affrontare i due livelli di *Project Origin* confezionati dai ragazzi di Monolith, abbiamo *dovuto* trovare delle coperture di fortuna (macerie e detriti dopo aver demolito un palazzo) per avanzare in certi punti. Certo, il gioco necessita ancora di una fase di test (in alcuni punti, era decisamente frustrante), ma di per sé sembra già ottimo. Ci è stata confermata una maggiore varietà tra le file degli avversari e una migliore capacità di coordinazione tra loro. Gli eventi non saranno completamente "predefiniti", come invece avviene nella maggior parte degli sparatutto attuali, e al giocatore sarà consentito trovare dei percorsi alternativi, in determinate situazioni. La varietà degli ambienti, questa volta, ci è stata garantita (abbiamo provato un livello all'aperto e uno al chiuso, in perfetto stile *F.E.A.R.*), mentre l'Alma che scorrazza per la città aggiunge ulteriore imprevedibilità e pathos al tutto. Sul ruolo che reciterà in *Project Origin*, John Mulkey non ha voluto sbilanciarsi: "Alma sarà fondamentale nell'economia di gioco, ma per ora non posso svelare nient'altro. Posso solo aggiungere che entrerà in contatto spesso con il giocatore, molto di più che in *F.E.A.R.*". Nelle due missioni da noi provate, Alma non si è fatta vedere, ma non escludiamo che i livelli da noi provati possano essere ulteriormente modificati, una volta completato il gioco.

L'arsenale di *F.E.A.R.* era ben bilanciato (nove armi in totale) con un buon mix di armi convenzionali e non. *Project Origin* promette una maggiore varietà quanto a potenza di fuoco, mentre è stata aggiunta la possibilità di mirare lungo la canna dell'arma selezionata (in gergo, Iron Sight). La trama vedrà il debutto di un nuovo protagonista assoluto: si chiama Michael Becket e sarà l'alter ego virtuale del giocatore (sarà dotato, anche questa volta, di alcuni superpoteri). Abbiamo chiesto a Mulkey se, oltre ad Alma e al presidente dell'Armacham Technology Corporation, dovremo aspettarci qualche altra faccia conosciuta: "È possibile che troverete qualche vecchia conoscenza, ma la maggior parte dei personaggi con cui interagirete sarà nuova di pacca". La trama di *F.E.A.R.* era chiaramente influenzata dalla produzione cinematografica horror giapponese. Sarà così anche per *Project Origin*? John Mulkey ci ha risposto con un mezzo sorriso e con un: "Preparatevi a morire di paura, un'altra volta...".



SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto/azione
- **Casa:** Activision
- **Sviluppatore:** Treyarch
- **Sito Internet:** www.treyarch.com
- **Data di uscita:** Inverno 2008
- **Storia degli sviluppatori:** Treyarch ha curato, fra gli altri, *Spider-Man 2* e i primi episodi della serie *Tony Hawk's Pro Skater*. Questi sviluppatori si occuperanno dello sviluppo di *Quantum of Solace*, ma la conversione su PC è affidata a un altro team: Beenox, che ha già lavorato su *GUN* e *Tony Hawk's Pro Skater 3* e *4*.

QUANTUM OF SOLACE

È l'agente segreto al servizio di Sua Maestà più famoso nella storia del cinema e della letteratura di spionaggio ed è pronto a tornare su PC, con un nuovo volto e la licenza di uccidere!

QUELLO di Hollywood è un mondo di cartapesta: facciate di palazzi che danno l'illusione di un intero distretto di New York, minuscole aree verdi che, grazie alla bravura dei registi, sono utilizzate per simulare Central Park in decine di pellicole.

È tutta un'illusione, abilmente ricreata tramite un'attenta cura nell'angolazione della telecamera, un magistrale uso della profondità di campo e, naturalmente, una marea di effetti speciali. I programmatori di videogiochi hanno un compito per certi versi più semplice, per altri incredibilmente arduo. Possono evitare di lavorare di fino con l'inquadratura al fine di conferire credibilità alla scena (anzi, devono evitare, se si considera che il giocatore può muovere lo sguardo ovunque e non sarà mai limitato dalle scelte di regia); di contro, gli specialisti degli effetti hanno il compito di ricreare virtualmente un intero livello, invece di limitarsi alle facciate.

Se, in un film di James Bond, le apparentemente sconfinate zone in cui si muove l'attore Daniel Craig (il nuovo volto di 007, per chi si fosse perso "Casino Royale") sono, in realtà, spazi relativamente angusti, incastrati negli studi e nei teatri di posa, nel videogioco i luoghi che esplorate sono stati veramente creati per filo e per segno dal team di sviluppo. Un lavoro affascinante e che, per molti versi, permette di raccontare la vicenda in maniera molto più dettagliata, lasciando al giocatore la libertà di decidere su quali aspetti concentrare la propria attenzione.

Il nuovo titolo dedicato a 007, *Quantum of Solace*, è in lavorazione presso gli studios di Treyarch e, secondo le intenzioni dei creativi, vuole porre fine al luogo comune che vede come mediocri i videogiochi basati su licenze cinematografiche. Per certi versi, le premesse sono simili a quelle della serie di *Matrix* sviluppata da Dave Perry: riprodurre al meglio l'atmosfera del film, fare rivivere al giocatore le parti salienti, ma anche completare il quadro introducendo alcune sezioni che nella pellicola non sono presenti. Volendo essere precisi, in questo caso dovremmo parlare "dei" film, dal

IL VOLTO DI DANIEL CRAIG

Dal punto di vista grafico, uno degli aspetti più curati di *Quantum of Solace* è il volto del protagonista. Per realizzarlo, gli sviluppatori hanno portato l'attore Daniel Craig in uno studio, così da realizzare un calco virtuale del suo viso tramite uno scanner 3D. A questo punto, il modello era pronto ed è stato semplificato per riuscire a utilizzarlo nel gioco. Rughe, piccole cicatrici e segni particolari sono stati eliminati dal modello 3D, per essere reinseriti come Normal Map. A queste, sono state aggiunte diverse altre texture, in modo da definire le irregolarità del volto, la tonalità della pelle, gli accenni di barba e anche l'arcata sopraccigliare. Il risultato è che Daniel Craig appare perfetto sul monitor, con tanto di occhi di un blu quasi irreale. Proprio come l'attore in carne e ossa.





Muoversi di soppiatto ci è parso il modo più intrigante per affrontare i livelli.



I nemici non sono semplici da abbattere, soprattutto quando attaccano in massa e si coordinano per eliminare James Bond.

momento che *Quantum of Solace* permetterà di affrontare in prima persona sia momenti di "Casino Royale", sia quelli dell'omonimo "Quantum of Solace" in autunno nelle sale.

Per saperne di più, siamo volati negli uffici di Treyarch, a Santa Monica (Los Angeles, California), e abbiamo visto in azione il loro James Bond "virtuale". Il primo livello mostratoci era basato sulle scene di "Casino Royale".

Daniel Craig si muoveva di soppiatto nell'albergo in cui, a breve, si sarebbe svolta la famosa partita di poker, impugnando la sua fida Walther P99. Le stanze pullulavano di avversari, che venivano sterminati in pochi istanti dall'inarrestabile agente segreto con licenza di uccidere. Sottratte loro le armi, Craig le impugnava e continuava il massacro, agevolato dalla accresciuta potenza di fuoco.
Quantum of Solace si presenta con la visuale in prima persona che si trasforma in terza ogni qualvolta il protagonista si accovaccia sotto un mobile o cerca protezione contro un muro, sfruttando l'ormai diffuso schema di copertura inaugurato da *Gears of War*. Man mano che riceve colpi, la visuale del protagonista si offusca e, ai bordi dello schermo, compare la mitica canna rigata di pistola che aveva caratterizzato le sigle d'apertura dei film di James Bond.
A quel punto, non ci vorrà molto prima di vedere Craig soccombere sotto il fuoco avversario.
Tornando all'azione, i programmatori ci hanno detto: "Questo è uno dei modi in cui è possibile

LE ARMI: QUASI VERE!

Le armi utilizzate da James Bond in *Quantum of Solace* sono praticamente identiche a quelle originali. Abbiamo avuto modo di maneggiare le perfette repliche utilizzate dagli artisti di Treyarch e, osservando le loro trasposizioni digitali, abbiamo faticato a trovare delle differenze degne di nota.
In realtà, a quanto ci hanno detto gli sviluppatori, sono state apportate alcune modifiche per problemi legali: non avendo le licenze per l'utilizzo delle armi, hanno preferito differenziarle in maniera quasi impercettibile. La qualità finale, però, è elevatissima.
E per la pistola di 007, i diritti non mancano, tanto che sulla Walther P99 è addirittura presente il numero di serie.



Talvolta, si potrà scegliere di spostarsi lungo balconi o condotte dell'aria, evitando gli scontri frontali.



Quello ambientato a Venezia è uno dei livelli più spettacolari, dal punto di vista grafico.

UN 007 "FISICO"

La fisica, all'interno di *Quantum of Solace*, non gioca un ruolo da prima donna, pur avendo la sua importanza. Nella maggior parte dei casi, si nota la presenza di un motore fisico durante le sparatorie più concitate, quando decorazioni e lampadari cadono dal soffitto dopo aver ricevuto il giusto numero di pallottole. È un peccato che, in occasione di questi spettacolari crolli, si vedano poi alcuni tavoli e sedie inamovibili, tanto da sembrare delle sculture in marmo.







Il sistema di copertura non è troppo distante da quello utilizzato per lo sparatutto *Gears of War*.





"Al giocatore vengono dati tutti gli strumenti, ma è lui a scegliere come muoversi"

affrontare il livello", poi hanno rilanciato la partita. Craig non si muoveva più come un forsennato, ma veniva preferito un approccio di tipo stealth, studiando gli spostamenti dei nemici e cercando di saltare da una copertura all'altra, non più per evitare i colpi, ma per passare inosservati.

Bond entrava di soppiatto in una stanza e, con un'abile mossa metteva fuori combattimento l'ignaro nemico, il tutto senza alcun rumore. Invece di passare per i corridoi, 007 si muoveva lungo i condotti d'aria (resi accessibili impilando una serie di casse), passava dai balconi, si nascondeva al passaggio dei nemici, mostrando un gioco completamente differente. Il bello del nuovo *Quantum of Solace* è proprio questo: al giocatore vengono dati tutti gli strumenti, ma è lui a scegliere come muoversi, optando per l'approccio dell'uomo d'azione o per quello dell'agente segreto discreto e invisibile. Se il primo livello mostratoci svelava una situazione inedita nelle pellicole, il secondo è stato un vero e proprio déjà vu. La sequenza iniziava con Bond ai comandi di una ruspa, mentre inseguiva un brutto ceffo. Dopo qualche istante di distruzione, 007 smontava dal mezzo e iniziava un adrenalinico inseguimento lungo i piani di un palazzo in costruzione, con formidabili arrampicate e ancor più spettacolari salti da una gru all'altra. Il nemico in fuga era costantemente visualizzato tramite un riquadro nell'angolo superiore sinistro dello schermo, particolare che rendeva molto dinamica la sequenza, a tutti gli effetti identica a quella vista all'inizio di "Casino Royale".

Come abbiamo avuto modo di constatare aggirandoci per gli studi di Treyarch, la grafica di *Quantum of Solace* si appoggia sullo stesso motore visto all'opera in *Call of Duty 4*, e bisogna sottolineare che il protagonista è riprodotto con cura certosina: il volto di Daniel Craig è semplicemente impressionante. Grazie a uno scanning 3D del viso dell'attore e all'impiego di decine di texture, ogni ruga, cicatrice o segno peculiare è stato reso alla perfezione, compresi gli occhi, di un blu tanto intenso da apparire irreale. Naturalmente, gli avversari non sono allo stesso livello, ma risultano in ogni caso molto credibili, specialmente per quanto riguarda le animazioni, cui è stata dedicata parecchia attenzione.

Ci hanno incuriosito gli strumenti utilizzati dai programmatori per valutare la qualità delle animazioni in ogni frangente, grazie a cui siamo riusciti ad analizzare in pochi istanti l'ampia rosa di possibilità contemplate. Fermi o in movimento che fossero, i personaggi passavano dalla loro posizione normale a quella di guardia o di attacco con una naturalezza incredibile, senza mai dare l'impressione che ci fosse qualcosa di "sbagliato" o fuori posto. Purtroppo, durante le sessioni giocate, parte di questo splendore viene minato da un motore fisico che necessita di qualche

Il motore fisico non è applicato a tutti gli oggetti, con la conseguenza che alcune suppellettili sembrano inamovibili.

CHI LO SVILUPPA?

Tutto quello che abbiamo raccontato in queste pagine è stato visto e analizzato presso Treyarch, nei loro studi di Santa Monica. Anche se ci è stato assicurato che i contenuti saranno identici, la conversione per PC di *Quantum of Solace* non sarà curata da loro, bensì da Beenox, uno sviluppatore canadese che fino a ora si è distinto principalmente per le trasposizioni su PC o Mac di noti titoli, fra cui ricordiamo *GUN* e *Tony Hawk's Pro Skater 3* e *4*.

L'acqua, in queste immagini, non rende molto l'idea di ciò che vi aspetta in *Quantum of Solace*, ma in movimento fa decisamente il suo effetto.

Le eleganti stanze dell'albergo in cui si svolge la mitica partita a poker di "Casino Royale" trasudano lusso da ogni centimetro.

rifinitura: sicuramente svolge adeguatamente il proprio dovere, e gli avversari, quando colpiti, cadono in maniera molto naturale, dalle scale per esempio. Capita, però, di vedere le armi rimanere in equilibrio su minuscoli corrimano o incastrate in maniera decisamente poco verosimile. Un limite tutto sommato di poco conto, che non escludiamo verrà sistemato nella versione definitiva del gioco.

L'ultimo livello di *Quantum of Solace* che ci è stato mostrato si svolgeva all'interno di una fabbrica, ed era indubbiamente uno dei più spettacolari in termini di giocabilità, più che altro perché permetteva di apprezzare alcune delle finezze dell'Intelligenza Artificiale. Da quanto abbiamo visto, i nemici sfruttavano intelligentemente le coperture, tentavano disperatamente di accerchiare Bond ed evitavano di sporgersi inutilmente. Davano parecchio filo da torcere a 007, insomma. La buona implementazione della I.A. deriva in parte dalla scelta, a nostro avviso intelligente, di non lasciare troppa libertà di esplorazione al giocatore. Le peripezie che affronterete in *Quantum of Solace* non saranno incanalate in uno stretto tunnel, ma dimenticate i livelli enormi e interamente esplorabili. I programmatori hanno trovato un compromesso, lasciando in varie situazioni alcune piccole libertà – passare dai balconi invece che affrontare a muso duro i nemici lungo i corridoi, per esempio. La struttura dei livelli, però, non è complessa come quella di titoli alla *Deus Ex*.

Questo nuovo gioco dedicato a James Bond sembra promettente, per lo meno come titolo d'azione. A nostro avviso, si è un po' persa l'anima di 007 legata alle corse in auto mozzafiato e ai mitici gadget. Non è una colpa degli sviluppatori, che si sono limitati a "seguire il copione", bensì dei film cui *Quantum of Solace* si ispira. Per molti versi, "Casino Royale" e "Quantum of Solace" prendono le distanze dal Bond classico, proponendone uno più avvezzo a usare la pistola che a sfruttare spettacolari tecnologie segrete. A detta dei programmatori, questo 007 si avvicina a quello immaginato da Ian Fleming nei suoi romanzi: si può essere d'accordo o meno, ma di certo siamo in presenza di un James Bond ben più "fisico" di quelli precedenti. Che prediligiate l'approccio stealth o il confronto diretto, infatti, il gioco è infarcito – come le pellicole, del resto – di spettacolari combattimenti a mani nude o con le armi da fuoco, che di sicuro terranno lontana la noia.

Per esprimere un giudizio definitivo su *Quantum of Solace* dovremo comunque aspettare parecchio tempo. Mettetevi il cuore in pace, dunque, riguardatevi "Casino Royale" (e il film successivo, appena uscirà) e preparatevi spiritualmente a impersonare 007 nelle fredde e buie serate invernali. GIOCHI COMPUTER


ITALIANO INGLESE
INGLESE ITALIANO
dictionnaire de FRANÇAIS

LA STELE DI ROSETTA VIDEOLUDICA

Come viene adattato un gioco nella nostra lingua? Attraverso quali processi titoli come *Bioshock* o *Medal of Honor* vengono tradotti e doppiati in italiano, con una qualità nei testi e nella recitazione che, talvolta, non ha nulla da invidiare a quella del cinema? E come può una persona, affascinata da tali procedure, accostarsi a questo lavoro unico e interessante? Vincenzo Beretta ha visitato per voi Synthesis e Binari Sonori, due delle realtà più affermate non solo nel panorama italiano, ma anche in quello internazionale, nel settore della traduzione e del doppiaggio di giochi e prodotti multimediali, ed è tornato con un taccuino pieno di esperienze e testimonianze interessanti.

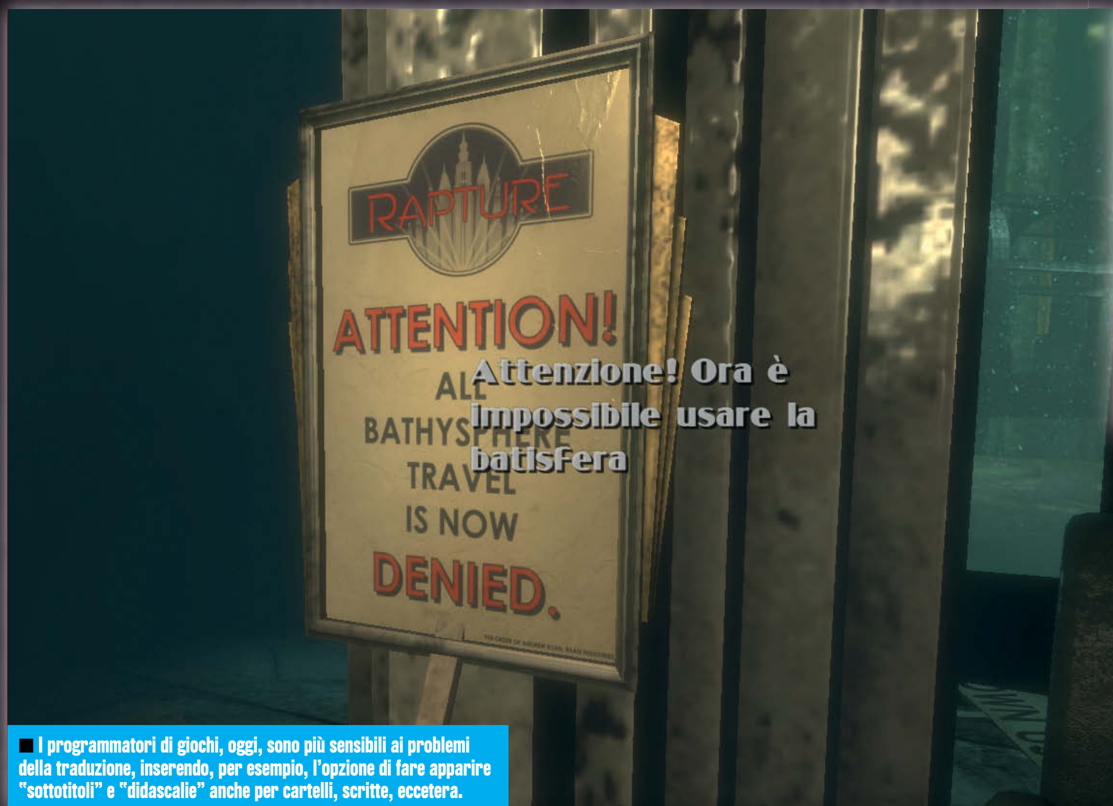
UN tempo, le "patrie" dei videogiochi erano soprattutto Stati Uniti, Gran Bretagna, Francia e Giappone. Poi, questo nuovo settore del divertimento si è esteso ad altre regioni del mondo, e gli anni Duemila hanno visto entrare nell'area nuove realtà di prim'ordine, quali la Corea, la Spagna, o i paesi dell'ex blocco sovietico (Russia, Polonia, Ungheria, Ucraina, Romania, Repubblica Ceca…). E l'Italia?

Tra leggi assurde che colpiscono a ripetizione ogni settore dell'area informatica, e mass media generalisti che paiono accorgersi della Rete solo quando episodi di mobbing appaiono su YouTube, la situazione pareva deprimente. Finché, insieme ai pochi studi di software che hanno avuto la capacità di distinguersi, ci siamo imbattuti in una realtà a noi (e a molti) sconosciuta, che sta ponendo il nostro Paese in primissimo piano nel panorama internazionale: la sottovalutata "arte" dell'adattamento dei videogiochi e dei prodotti multimediali nella nostra e in altre lingue.
Tutte le principali ricerche di mercato mostrano che, tra i giocatori, la percentuale disposta a gustarsi un gioco in inglese (la lingua straniera più diffusa nel nostro Paese) è solo una piccola frazione del totale. Anche coloro con una buona dimestichezza con la lingua d'Albione trovano faticoso e frustrante lo sforzo di tradurre "in tempo reale" elementi che vanno dagli aspetti specifici dell'interfaccia utente ai dialoghi dei protagonisti. Non parliamo di quando questi sono recitati da attori, magari senza l'ausilio di sottotitoli, ma con un ampio uso di accenti, espressioni gergali, forme idiomatiche e altre espressioni che, pur caratterizzando e rendendo unica la loro parlata, non appartengono al patrimonio di inglese "scolastico" dei più. Il risultato è una marcata riduzione del livello di godimento offerto da un gioco, se non, addirittura, l'impossibilità di giocarci, con il conseguente pesante riscontro sulle vendite di titoli anche molto attesi – e casi come il successo nel nostro Paese di *Planescape: Torment* (inizialmente non distribuito in italiano) dopo la pubblicazione della patch di traduzione amatoriale realizzata dall'ITP, o l'analoga esperienza con *Vampire: Bloodlines* lo dimostrano. La stessa problematica, vale la pena sottolinearlo, investe altri paesi, quali Francia,

UNA QUESTIONE DI "FAMIGLIA"

"Quando ci arrivò il progetto *Mafia*", racconta ridendo Leonardo Gajo, project manager e direttore audio di Synthesis, "il nostro primo commento fu 'chi meglio degli italiani potrebbe tradurre questo gioco!' Il lavoro di preparazione consistette, tra le altre cose, nella visione di classici non solo del cinema, ma anche del doppiaggio, come 'Il Padrino' (1972), 'C'era una Volta in America' (1984) e 'Quei Bravi Ragazzi' (1990). Questa esperienza ci diede un mucchio di idee su come caratterizzare e approfondire ancora meglio i vari personaggi, inclusi alcuni che, a nostro avviso, nell'originale erano un po' scialbi: utilizzammo, così, accenti dialettali, sgrammaticature nel parlato, inflessioni più o meno minacciose e così via. Non c'era giorno, in fase di doppiaggio, in cui non ci venisse una nuova idea. Il risultato finale fu qualcosa che, posso dire, rese tutti orgogliosi. Inoltre, fatto ancora più importante, ci fece capire come il prendersi alcune 'libertà', se fatto con sensibilità e intelligenza, avrebbe contribuito ad arricchire anche i progetti su cui avremmo lavorato in futuro, magari con idee che erano sfuggite ai creativi stessi del gioco". Oggi, *Mafia* è considerato una pietra miliare tra gli adattamenti di un gioco nella nostra lingua.





■ I programmatori di giochi, oggi, sono più sensibili ai problemi della traduzione, inserendo, per esempio, l'opzione di fare apparire "sottotitoli" e "didascalie" anche per cartelli, scritte, eccetera.

> "All'estero si sta sviluppando sempre di più l'abitudine di rivolgersi agli italiani quando si cerca un lavoro di traduzione di qualità"
> – Andrea Ballista, international account manager di Binari Sonori

ERRORI VOLUTI

Talvolta, può accadere che una versione corretta risulti controproducente. "Copy that!" in linguaggio militare dovrebbe essere tradotto con "Ti copio!" – ma, ovviamente, un dialogo di questo genere in un gioco per il grande pubblico causerebbe solo ilarità. Così, si preferisce utilizzare il classico "Ricevuto!" anche se, paradossalmente, è meno corretto. Un altro caso è quando, malgrado tutti i tentativi fatti, si continua a notare quanto l'originale sia migliore. Per i terribili "Big Daddy" di *Bioshock* vennero considerati termini come "Paparino", "Grande Papà", "Genitore" e altri – tutti insoddisfacenti. Dopo qualche prova di doppiaggio e parecchia riflessione, venne deciso, per questo caso particolare, di tenere l'originale "Big Daddy" – malgrado pressoché tutto il resto del gioco fosse stato tradotto. Una scelta che, a quanto pare, ha funzionato perfettamente.

Germania, Giappone (anche nel caso di giochi prodotti localmente, giacché dovranno essere loro stessi a dover essere tradotti in altre lingue) e le nuove realtà dell'Est europeo.

In questa nuova esigenza, sempre più sentita, di traduzione e doppiaggio dei videogiochi in un parco-lingue che in alcuni casi sfiora, ormai, quasi la ventina (lo sapevate, per esempio, che alcuni titoli vengono oggi tradotti in linguaggi un tempo raramente considerati, come l'arabo, l'ebraico, o perfino il gaelico?), il nostro Paese ha, nel corso degli anni, raggiunto una fama e un prestigio nazionale di notevole livello, al punto che talvolta le società italiane che operano in questo settore vengono contattate per organizzare e gestire la traduzione tra lingue differenti dalla nostra, come dall'inglese al russo o dal francese al coreano. Incuriositi, abbiamo deciso di saperne di più, contattando e andando a visitare gli studi di due delle società che da oltre dieci anni si sono affermate in questo settore: Synthesis e Binari Sonori, entrambe con sede a Milano, ma connesse a una rete internazionale di studi (come Synthesis Spagna) e collaboratori.

"L'Italia sta diventando il crocevia internazionale nel settore delle traduzioni e degli adattamenti videoludici", spiega Andrea Ballista, international account manager di Binari Sonori. "Un fatto naturale, che scaturisce dalla lunga tradizione di adattamento e doppiaggio nel mondo del cinema; sono settori in cui il nostro Paese ha elaborato una vera e propria scuola: e non parlo solo della traduzione delle voci, ma del supporto tecnico specializzato, dell'organizzazione del lavoro e così via. Per fare un esempio, basta immaginare un gioco con ventidue attori che deve essere adattato in dieci lingue diverse: duecentoventi attori il cui contributo – dalla traduzione delle battute alla post-produzione – deve essere organizzato nei minimi dettagli. È un lavoro che non può essere improvvisato, ed è per questa ragione che il nostro patrimonio di esperienza nazionale diventa prezioso anche nelle nuove realtà del videogioco e del multimedia".

"All'estero", continua Ballista, "riconoscono questo nostro talento e si sta sviluppando sempre di più l'abitudine di rivolgersi agli italiani quando si cerca un lavoro di qualità (uno dei complimenti che abbiamo raccolto è che gli italiani, nelle questioni di adattamento, hanno un'organizzazione... tedesca!). L'altra faccia della medaglia è che paesi quali Stati Uniti e Regno Unito non hanno pressoché alcuna tradizione di doppiaggio. Il risultato è che le loro società di software tendono a sottovalutare l'importanza di questo aspetto del lavoro, e dei problemi a esso associati".

"C'è spesso una marcata differenza tra il modo in cui le società di lingua anglosassone preparano i loro giochi per la localizzazione, rispetto a come viene svolto lo stesso lavoro in paesi dove c'è più abitudine al doppiaggio", conferma Luca Reynaud, direttore generale di Synthesis. "Quando riceviamo il materiale



Oltre ai personaggi principali, in un gioco devono essere doppiati anche i "generici", ovvero le "comparse" che si incontrano per le strade o nei vari locali, e che commentano o danno colore all'ambientazione.



Nello studio di registrazione, il direttore del doppiaggio e il tecnico audio valutano la qualità delle battute e il rispetto dei "tempi audio" entro cui devono rientrare.



Lo studio e la sala di registrazione, sebbene isolati acusticamente e collegati solo via microfono, sono uno di fronte all'altra, e tecnici e attori possono comunicare anche visivamente.

SPAZI RISTRETTI

Sia i testi, sia il doppiaggio possono ricadere in due categorie: quelli per cui esiste un "time constraint" o uno "space constraint" (ovvero, uno spazio, o in caratteri di testo o temporale, entro cui la battuta deve rientrare) e quelli "a vuoto", ovvero quando il traduttore/doppiatore sono relativamente liberi di allungare la traduzione a piacimento (come nelle "voci fuori campo"). Un buon esempio di "time constraint" è il doppiaggio dei filmati: la battuta dell'attore deve coincidere *esattamente* con il tempo in cui il personaggio muove la bocca. Se la differenza è minima (per esempio, nove secondi invece che otto), un software specializzato può allungare o accorciare il file audio, modificandone contemporaneamente la tonalità (che, altrimenti, risulterebbe più bassa o più acuta): il risultato è una battuta in cui sembra che il doppiatore abbia letto il testo in modo leggermente più lento o veloce, senza perdere la naturalezza della recitazione. Altrimenti, il direttore del doppiaggio e il tecnico dell'audio devono, letteralmente, cambiare il dialogo sul momento, in modo da allungarlo o accorciarlo in base alle esigenze dell'originale. Ma come si fa a sapere se la lunghezza di un dialogo è sbagliata, senza avere il filmato davanti? Confrontando, grazie a un programma che li mostra contemporaneamente, la lunghezza e la "forma d'onda" del file originale con quella del doppiato: in questo modo, si riesce a verificare anche che le pause siano della lunghezza corretta, che le intonazioni siano quelle giuste e così via.



SFIDA AL LETTORE!

Se volete divertirvi con un piccolo esercizio di traduzione, considerate la frase inglese "We just EMPed 'em!", che potreste dover adattare in italiano per un videogioco di guerra moderna. "EMP" è un particolare tipo di attacco basato su un impulso elettromagnetico, quindi la traduzione corretta sarebbe "Li abbiamo appena colpiti con un impulso elettromagnetico!". Ma l'originale impiega 18 caratteri e il documento di riferimento specifica che la traduzione deve *al massimo* occuparne 20. Come adattereste, dunque, tale frase con un "budget" di soli 20 caratteri a vostra disposizione, ma senza perderne il senso e i contenuti? Mentre ci riflettete, pensate anche al fatto che problemi simili si presentano decine di volte nella vita quotidiana di un traduttore.

per un gioco da paesi quali la Polonia o altre nazioni dell'Est europeo, per esempio, la documentazione è sempre molto ricca: include la descrizione fisica e psicologica dei personaggi, le loro immagini, gli ambienti. Si nota anche la comprensione di problemi tipici delle lingue europee, come la distinzione tra il singolare 'tu' e il plurale 'voi'. In inglese, infatti, entrambi vengono resi con un generico 'you', per cui è difficile capire se il personaggio si sta rivolgendo a una o più persone. Non parliamo del fatto che le frasi, in molte lingue, vengono declinate diversamente in base al sesso ("sei bello/bella"), laddove, in inglese, il problema si pone assai raramente, e il generico 'you are beautiful' può essere rivolto sia a un uomo, sia a una donna".

DA LINGUAGGIO A LINGUAGGIO

Ma qual è la procedura pratica con cui un titolo viene completamente adattato nella nostra lingua? Il processo, come stiamo per vedere, è *molto* lungo, e non privo di problemi inaspettati. Con l'esperienza, i professionisti del settore sono riusciti a elaborare procedure per sveltirlo: sia Synthesis, sia Binari Sonori amano sottolineare come quello dell'adattamento sia, fondamentalmente, un lavoro creativo soggetto a logiche e tempi industriali: la sfida è mantenere la qualità artistica pur essendo sottoposti a tempi ristrettissimi, e sapersi evolvere man mano che nuove tecnologie e modi di realizzare videogiochi entrano nell'equazione.

Il primo passo è assegnare il progetto a un "project manager", ovvero colui che sarà responsabile di seguire ogni aspetto del processo di adattamento, coordinando i compiti e i tempi delle (molte) persone che vi parteciperanno e tenendo, al tempo stesso, i contatti con il cliente che ha commissionato il lavoro. Fatto questo, la tappa successiva del lavoro è la traduzione del "copione". Nei casi più fortunati, quando si lavora con le società straniere meglio organizzate, insieme ai testi viene inviato materiale supplementare che può essere d'aiuto: immagini dei personaggi e delle ambientazioni, dettagli sulle varie scene, magari brevi filmati di presentazione. Nei casi meno felici, tutto è lasciato alla sensibilità del traduttore. Inoltre, non è affatto detto che il copione arrivi completo. Dal momento che, spesso, il titolo originale è ancora in lavorazione, non è raro che i testi vengano inviati a spizzichi e bocconi – magari a "tranche" di 10.000 parole una volta alla settimana – e con cambiamenti che vanno a modificare parti già ricevute tradotte.

"I tempi sono profondamente cambiati dagli Anni '90 a oggi.", ci racconta Leonardo Gajo, project manager e direttore audio di Synthesis, "Quindici anni fa, era normale vedere uscire dapprima la versione originale del gioco e quindi, dopo qualche mese, la traduzione in italiano. Oggi si vive nell'era del lancio globale nello stesso giorno, quindi l'edizione italiana deve essere pronta *contemporaneamente* a quella originale, nonché a quelle di tutte le altre lingue.

PARLA COME MANGI!

Nel momento in cui si traducono dei dialoghi, occorre anche tenere presente il personaggio che li reciterà: l'epoca in cui vive, il suo livello culturale e la situazione specifica in cui la battuta viene pronunciata. "Un personaggio 'ignorantone'", sottolinea Leonardo Gajo, "raramente userà i congiuntivi. Per dire: ogni tanto penso a quella battuta geniale de 'Il Padrino': 'E diglielo a quella ragazza che *la* vuoi bene!' Definisce da sola un intero personaggio! In un gioco in cui l'eroe viene sbalzato dal Medioevo nell'epoca moderna, sottolineare la differenza di linguaggio può aiutare a dare l'idea di 'salto temporale' tanto quanto l'aspetto visivo. Magari il protagonista incontra un bandito che gli intima 'Ehi, amico! Caccia il portafoglio!' e lui risponde 'Siete voi forse un malvivente?' Non parliamo dei giochi di guerra: personalmente odio il classico 'Dannazione, mi hanno colpito!' I soldati, oggi, parlano così solo al cinema nelle parodie! Uno che viene preso da una pallottola urlerà 'c***o! mi hanno beccato!' In verità, un soldato tenderà a essere crudo e volgare in una grande varietà di occasioni. E, ovviamente, la mamma che stava accettando come normale il fatto che suo figlio stesse massacrando (virtualmente) dozzine di vietcong usando armi di distruzione di massa, rimarrà subito scioccata dal 'linguaggio scurrile e deplorevole' dei videogiochi attuali".





In film come "Salvate il Soldato Ryan", in ogni scena d'azione vengono doppiate per ogni attore solo le sue battute. Al contrario, in *Call of Duty 2*, si devono doppiare tutti i casi di "Attenzione! Cecchino!" "Nemico a sinistra!", eccetera. Per ogni soldato!

"La sfida è mantenere la qualità artistica pur essendo sottoposti a tempi ristrettissimi"

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Uno dei compiti del direttore del doppiaggio è decidere anche quali attori interpreteranno più parti (visto che è normale dover doppiare 100 personaggi con un cast di 40 voci) e cercare di organizzare i ruoli in modo che un attore non si "incroci" con sé stesso, ovvero non ci sia un dialogo in cui recita entrambe le parti: per quanto possa sforzarsi di alterare la propria parlata, infatti, un attore messo a confronto con "se stesso" spesso risulta riconoscibile, con un effetto finale, malgrado l'impegno, qualitativamente scarso.

Ciò implica una serie di problemi completamente nuovi e il principale è che il gioco viene tradotto e doppiato senza avere l'originale davanti – letteralmente al buio".

"È come essere ciechi e dover capire la funzione di un oggetto solo toccandolo.", conferma Ballista di Binari Sonori, "Oppure, intuire le cose usando il sesto senso di Daredevil. Quando doppi un film e hai dei dubbi non devi fare altro che guardare lo schermo per chiarirti le idee. Ma quanto ti imbatti in un dialogo non del tutto chiaro nella traduzione di un gioco, non puoi fare altro che analizzare i dialoghi che lo circondano, la situazione, il personaggio... e determinare se, per esempio, una certa frase viene pronunciata con rabbia o rassegnazione".

"Anche la scelta del traduttore è importante", confermano sia Gajo, sia Ballista, "in quanto ogni genere ha un suo linguaggio specifico. Una persona specializzata in giochi militari può trovarsi in crisi nell'affrontare un linguaggio completamente diverso, come quello del mondo dello sport, e viceversa". Ballista fa un'osservazione ulteriore: "Nel cercare di far comprendere ai clienti internazionali i nostri problemi, non si può prescindere dal fatto che, per esempio, per alcuni generi la cosa migliore è che sul prodotto lavori un solo traduttore. Immaginiamo un gioco su 'Il Signore degli Anelli': una persona sola ci impiegherà magari tre mesi, mentre un gruppo di tre potrebbe completare il lavoro in un mese. Poi, però, ci ritroveremo con un fritto misto di testi in cui 'orc' è stato tradotto con 'orchetto', 'orco', 'orcaccio' e così via, con una totale mancanza di coerenza: un disastro."

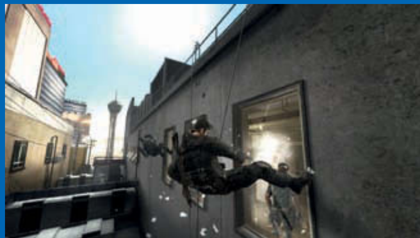
"Per non parlare di quando il reparto di sceneggiatura *originario* è composto da più scrittori", aggiunge Gajo. "Arriva il copione di un gioco e ti rendi conto che, in metà dei casi, i mostri che escono da una caverna sono ghoul e nell'altra metà corpse-eaters... Sono mostri diversi? Oppure, considerando che entrambi i termini indicano un divoratore di cadaveri, sono stati gli sceneggiatori a non mettersi d'accordo? E partono le telefonate, le e-mail al cliente con richieste di chiarificazioni e immagini, e il lavoro di intuizione".

Mentre il traduttore è al lavoro, anche nello studio si organizza la "pre-produzione": lavorando sul materiale ricevuto, e insieme ai suoi collaboratori, il project manager inizia a stilare una tabella stimata dei tempi di lavorazione, delle risorse interne che verranno assegnate al progetto, del numero di attori che saranno necessari per il doppiaggio, dei costi e così via. Occorre, infatti, ricordare che una società lavora su molti progetti contemporaneamente, quindi ognuno di essi deve essere coordinato anche con le esigenze *di tutti gli altri*. I testi tradotti vengono consegnati al project manager, il quale a sua volta li passa al Controllo Qualità. Il lavoro di questo dipartimento è molteplice: controllare la coerenza delle traduzioni (per esempio, che due personaggi non si diano del "tu" per metà del copione e del


Nell'edizione italiana di *Bioshock*, l'80% dei dialoghi delle "sorelline" è stato doppiato da una bambina. La voce del restante 20%, giudicato troppo "violento" è quella di sua madre, che ne imita la tonalità.


"Grazie alla sua lunga tradizione nel doppiaggio televisivo e cinematografico, l'Italia sta diventando un punto di riferimento internazionale anche nel settore multimediale e videoludico", dice Andrea Ballista di Binari Sonori.

MISURE DISPERATE



Alcuni sviluppatori arrivano a sottovalutare i problemi inerenti l'adattamento di un gioco al punto che, nel materiale audio che dovrà essere doppiato, talvolta ci si imbatte in un solo file che copre quelle che, in altre lingue, dovrebbero essere frasi ben distinte. Immaginiamo una scena classica da *Rainbow Six*: i soldati fanno irruzione in una stanza, vedono dei civili, e gridano: "You, there! Go out!" Per un inglese, questa frase è sufficiente, dal momento che nella loro lingua "you" significa sia "tu", sia "voi". Per un italiano, invece, ciò non basta affatto. È un civile solo? Allora la traduzione sarebbe 'Tu, là! Esci!' Sono più di uno? 'Voi, là! Uscite!'... "Stay calm!" intima il comandante... ma a chi? "Stai calmo?" "Stai calma"? "*State* calmi"? "*State* calme"? "*Stia* calmo"? "*Stia* calma"? Per l'italiano sono sei casi diversi, ma cosa succede se il programma prevede *un solo file* (perché in inglese è sufficiente *una sola frase* per coprire ogni possibilità)? In tal caso, o si cerca di aggiustare la cosa con lo sviluppatore, o si fa ricorso a 'trucchi', quali una generica traduzione: "Uscire! Uscire!" o "Calma! Calma!", che non è perfetta, ma copre tutti i possibili casi.


"Se il linguaggio internazionale si evolve, il nostro contributo è aiutare anche l'italiano a farlo, mantenendolo sempre vivo e attuale", è il parere di Leonardo Gajo di Synthesis.

TU, VOI, LEI, COLORO

Un'altra profonda differenza tra l'inglese e molte altre lingue è che, nella parlata d'Albione, non esistono forme di cortesia come il "voi" o il "lei". Gli inglesi aggirano tale limitazione rivolgendosi all'altro usando "Sir" o il cognome (come segno di deferenza), o il nome proprio (in caso di amicizia). Il famoso "Chiamami pure John" che si sente spesso in film e telefilm significa infatti, letteralmente, "dammi del tu". Ovviamente, il traduttore deve capire in quali casi c'è informalità e amicizia e in quali deferenza: mentre gli "indizi" che abbiamo indicato aiutano, talvolta il rischio di fare confusione è grosso. Per *Assassin's Creed* è stata realizzata una "tabella" in cui, per ogni singolo personaggio, era indicato il rapporto che aveva con tutti gli altri: in questo modo, bastava consultarla per vedere il tipo di linguaggio che avrebbe utilizzato in un certo dialogo – un esperimento positivo, che senza dubbio verrà ripetuto.

"lei" per l'altra metà), verificare che linguaggio e "spirito" dei dialoghi corrispondano ai personaggi e alle ambientazioni del gioco, segnalare eventuali "maccheronate" avvenute in fase di traduzione ("ostrich" significa "struzzo", non "ostrica"!) e così via. Una volta eseguiti tali controlli, il testo torna al project manager, il quale verifica nuovamente tutto da capo.

A questo punto, la palla passa a un'altra figura professionale: il direttore del doppiaggio. Il suo compito è di effettuare il "casting" (ovvero, decidere quali attori interpreteranno le varie parti) e, come prima cosa, una volta ottenuto il copione finale, verificare la "leggibilità" dei dialoghi. Un fatto poco apprezzato, infatti, è che la frase più elegante e meglio tradotta può risultare innaturale, difficile da recitare o semplicemente poco realistica una volta "pronunciata" dall'attore. "Ma la gente non parla così!" è una delle critiche più comuni che vengono rivolte a un dialogo. Occorre, quindi, svolgere un *ulteriore* lavoro di adattamento, senza che la freschezza e i contenuti dell'originale vadano perduti. I ruoli del direttore del doppiaggio non finiscono qui. È sua la responsabilità di verificare che tutti i file audio originali siano presenti, ed è sempre suo il compito di "dirigere gli attori" – né più né meno di come farebbe un regista radiofonico – indicando loro come meglio esprimere le emozioni di un personaggio, correggendo eventuali errori d'interpretazione e così via. L'ascolto dell'audio originale è fondamentale, in quanto permette di capire, per esempio, se il cattivo di turno sta gridando la sua minaccia, se la sta sussurrando con toni gelidi, o se il suo tono ironico nasconde un'intenzione opposta rispetto all'apparenza delle parole pronunciate.

Per i ruoli principali, vengono inviate solitamente al cliente tre "proposte" di voci, dato che si tratta di una pratica comune all'industria. Tali proposte sono in genere composte da registrazioni di repertorio: ogni attore ha un proprio "portfolio" di interpretazioni, raccolte a questo scopo, in cui, per esempio, grida, ride, minaccia, commenta qualcosa in tono sbalordito e, in generale, mostra il proprio talento artistico nell'esprimere una varietà di emozioni. Nel caso di titoli particolarmente importanti, però, si possono effettuare test "specifici", in cui gli attori candidati recitano sui testi e nei panni dei personaggi del gioco. "Solitamente abbiamo buon fiuto", sorride Gajo, "e i clienti preferiscono molto spesso lo stesso attore che avremmo scelto noi".

Finalmente, si va in sala di registrazione. L'attore, chiuso in una cabina, recita le battute che appaiono su uno schermo elettronico (strumento che ha oggi sostituito il tradizionale leggio). Anche se il talento richiesto è puramente vocale, molti attori, inconsciamente, recitano anche con il corpo, così da meglio immedesimarsi con il loro personaggio. Il direttore del doppiaggio valuta la qualità di ogni battuta e, se necessario, ne modifica il testo o la fa rifare – magari anche quattro o cinque volte, finché non è soddisfatto; dopodiché, si passa alla

LA VOCE COME STRUMENTO DI LAVORO

Se uno scrittore lavora usando il computer (o una macchina da scrivere), e un carpentiere fa affidamento chiodi e martello, un attore impegnato nel lavoro di doppiatore ha solo la propria voce come strumento di lavoro. Ciò ha diverse implicazioni, che vanno oltre il semplice "infortunio" (ovvero, il ritrovarsi afoni a causa di un'influenza). Una di queste è che, in molte sceneggiature, alcuni passaggi richiedono agli attori di gridare (per esempio, le urla durante una scena di battaglia concitata, oppure un vivace dibattito alla corte del sovrano). Inevitabilmente, dopo qualche decina di minuti la voce inizierà a stancarsi e l'attore non sarà più in grado di continuare. Per tale ragione, i direttori del doppiaggio tendono, per quanto possibile, a "spezzettare" tali momenti distribuendoli su più giorni. Inoltre, è possibile che un attore sia ingaggiato per lavorare al mattino su un videogioco, ma abbia poi, per fare un esempio, un impegno come speaker radiofonico nel pomeriggio – e presentarsi a tale secondo lavoro senza voce non è certo bello. Così, si è creata la pratica di avvisare sempre in anticipo i doppiatori sulla natura del lavoro che dovranno fare in un certo "turno", mentre le parti più impegnative vengono assegnate, se possibile, ai turni pomeridiani. In questo modo, gli attori possono contare sulla notte successiva per fare riposare la propria voce.



Un capolavoro linguisticamente ricchissimo come *Vampire: Bloodlines* non poté godere di una traduzione italiana; a rimediare ci pensarono i fan.

> **"Nella stragrande maggioranza dei casi, manca un riferimento visivo che chiarisca esattamente in quale situazione una certa battuta viene pronunciata"**

LA FIERA DI BABELE

Per contribuire a sensibilizzare la comunità internazionale sui problemi inerenti al lavoro di adattamento di un prodotto multimediale, Binari Sonori partecipa a due tra i più importanti eventi internazionali dedicati a tale settore: la Localization World Conference (che quest'anno si terrà a Berlino dal 9 all'11 giugno del 2008 – **www.localizationworld.com**) e la Game Developers Conference (**www.gdconf.com**), che annualmente, tra i vari eventi, ne propone alcuni sui problemi dell'adattamento dei videogiochi in varie lingue, e che tra gli "speaker" include l'italiano Fabio Minazzi, proprio di Binari Sonori. Minazzi è anche parte del Comitato di Gestione del SIG (Special Interest Group – Gruppo di Lavoro Specializzato) della International Game Developers Associations dedicato alle problematiche dell'adattamento (**www.igda.org/wiki/Localization_SIG**).

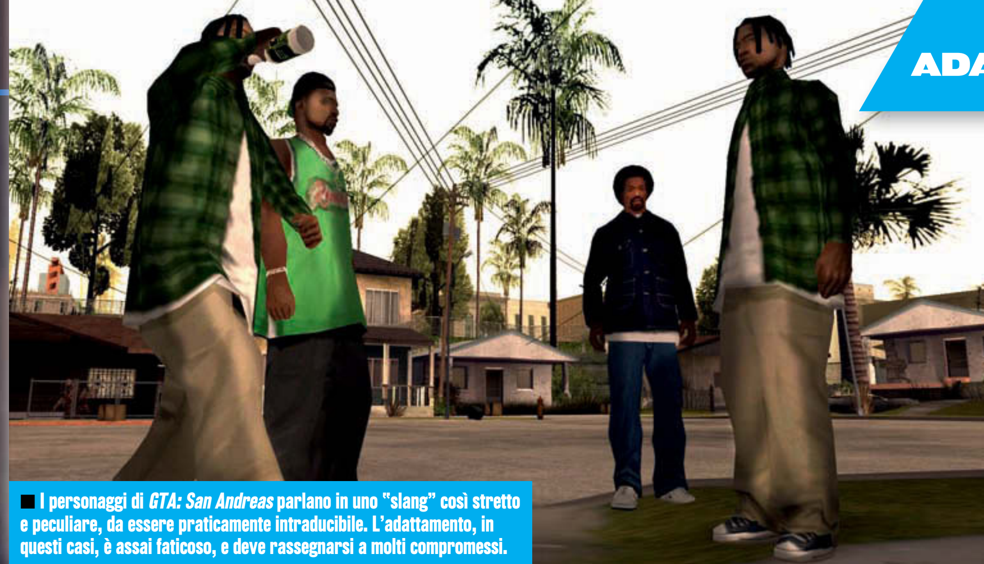
successiva, e così via, per tutto il copione. Inoltre, gestisce la schermata su cui appaiono le battute da inviare all'attore e inserisce immediatamente qualsiasi correzione ci sia stata nel testo. Infatti, se il gioco è accompagnato da sottotitoli, questi devono coincidere con il parlato, e sarebbe un errore grave ascoltare una battuta e notare che i sottotitoli sono, anche solo in parte, diversi.

Durante questo lavoro, il direttore del doppiaggio collabora gomito a gomito con il tecnico del suono, che valuta la qualità della registrazione per ogni battuta (chiedendo eventuali rifacimenti) e controlla che la durata della stessa e i tempi di eventuali pause coincidano con quelli del dialogo originale (entro i margini specificati dal documento tecnico di accompagnamento: talvolta, non si può sgarrare neppure di un decimo di secondo; in altri casi, si ha un margine più "rilassato": fino al 10% di differenza). In sostanza, queste due figure rappresentano l'orecchio artistico e quello tecnico del lavoro.

Tale processo è continuo e, in questo modo, la catena produttiva non si ferma mai, lasciando ugualmente abbastanza tempo per curare gli aspetti "artistici" del lavoro. Che sono tanto importanti quanto faticosi, visto che, come abbiamo scritto, nella stragrande maggioranza dei casi, manca un riferimento visivo che chiarisca esattamente in quale situazione una certa battuta viene pronunciata. In modo simile, il dialogo tra due personaggi può essere registrato separatamente e in due giorni diversi. Sta quindi agli attori e al direttore del doppiaggio immaginare la situazione nel gioco, e dare l'illusione che le due voci stiano dialogando come se i protagonisti si trovassero insieme.

I dialoghi doppiati passano immediatamente alla post-produzione: i file audio vengono tagliati e rinominati, in modo che ognuno di essi coincida, nel nome, con il file originale, a beneficio di coloro che dovranno inserire il parlato nel programma. Durante questa fase, le frasi doppiate vengono anche, per prendere in prestito un termine informatico, "debuggate", ovvero si identificano tutti i problemi sfuggiti durante il doppiaggio: parole non chiare, rumori ambientali (come uno sgabello accidentalmente spostato dall'attore) errori di lettura ("perdere" invece che "prendere"), "schiocchi" di saliva e altri inestetismi. Questi problemi (pressoché inevitabili e, quindi, previsti) in alcuni casi possono essere risolti con artifici tecnici di "ripulitura digitale" del sonoro; in altri casi, invece, occorre incontrarsi di nuovo con l'attore e registrare nuovamente le battute "buggate", con una dilatazione nei tempi e nei costi. La post-produzione verifica anche che i sottotitoli finali coincidano con il parlato.

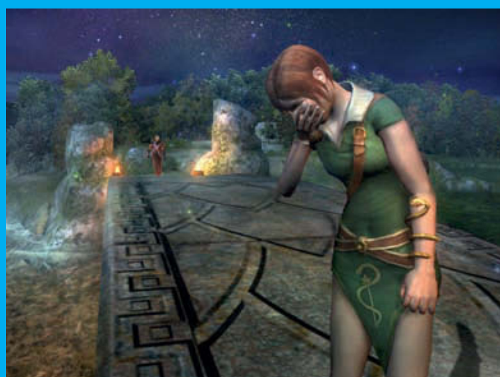
Quando il lavoro è finalmente completo, il project manager invia il tutto al cliente (nel frattempo, è rimasto costantemente in contatto con la società che ha commissionato il lavoro, ricevendo e rimandando ai responsabili dell'adattamento eventuali correzioni come "le battute dalla 44 alla 256 del capitano



■ I personaggi di *GTA: San Andreas* parlano in uno "slang" così stretto e peculiare, da essere praticamente intraducibile. L'adattamento, in questi casi, è assai faticoso, e deve rassegnarsi a molti compromessi.

IL MURO DEL PIANTO

Il lavoro di adattamento, come qualsiasi altro, non manca di episodi buffi e castronerie involontarie – eventi che, di solito, fanno ridere *dopo* che sono stati risolti. Tutto inizia con la traduzione: parlate con un qualsiasi revisore e non mancherà di menzionare le lacrime che ha versato su "ostrich" ("struzzo") tradotto come "ostrica", o "compass" ("bussola") come "compasso". Particolarmente odiato è "Fire in the hole!", un'espressione militare che andrebbe tradotta come "Bomba in buca!" (o, più genericamente "Esplosivi innescati!") e che genera trovate creative che vanno da "Trincea in fiamme!" a "Sparate nel fosso!". Talvolta, traduttori e doppiatori non hanno alcuna colpa: può capitare che un personaggio venga descritto come 'il carismatico leader di un feroce ordine di cavalieri!' e, *dopo* che è stato doppiato con una voce 'alla Russell Crowe' (un lavoro di due settimane), arriva un'immagine che mostra come il protagonista in questione sia un vecchio di novant'anni senza denti. L'orrore finale è quando una cantonata sfugge a tutti ed esce con il prodotto finito. Il risultato è una scena nel gioco in cui una seducente principessa mormora, con voce profonda e allusiva: "È raro trovare un eroe con una spada grande come la vostra…" seguito da un romanesco 'Aoh! Questa l'amo detta 'bbene!' capace di lasciare allibito il più smaliziato dei giocatori. Eventi come quelli descritti sono tutti realmente accaduti, anche se per pudore omettiamo i titoli dei giochi.



QUATTRO CHIACCHIERE CON: SILVIO PANDOLFI (parte 1)



Silvio Pandolfi ha alle spalle una carriera di speaker radiofonico e pubblicitario, doppiatore televisivo di telefilm e cartoni animati ("Streghe", "Naruto") e ora "attore" in numerosi videogiochi. Il suo curriculum include Sonny Corleone ne *Il Padrino* di EA, e il capitano Mitchell in *Ghost Recon Advanced Warfighter* di Ubisoft. Recentemente, si è distinto per avere interpretato il protagonista, Geralt di Rivia, nel GdR *The Witcher*, di Atari/ CD Projekt. Lo abbiamo incontrato negli studi di Syntesis.

"Doppiare videogiochi" non è una delle professioni cui uno pensa quando è bambino. Come sei giunto a fare questo lavoro?
Silvio Pandolfi: Fin da piccolo, guardavo cartoni animati e telefilm, ed ero affascinato dalla bravura di questi attori che riuscivano a recitare e a dare spessore ai vari protagonisti, senza mai "sforare" con il labiale del personaggio che parlava sullo schermo. Può sembrare strano, ma un attore può essere attratto dall'arte specifica del doppiaggio.

Che carriera hai fatto per prepararti a questo lavoro?
SP: Come per qualsiasi altra attività, ci vuole un talento di base, anche se poi va irrobustito e coltivato. Come molti altri, ho fatto teatro e scuola di dizione. Tutti siamo attori, anche se poi ci specializziamo in aree diverse, come fare la "voce fuori campo" della pubblicità o lo speaker radiofonico. Per il doppiaggio vero e proprio, poi, esistono scuole specifiche. Questo è il percorso che indico a chiunque sia interessato a questa "arte" – oltre al consiglio di iniziare il più presto possibile.

Doppiare per cinema e televisione, però, è diverso rispetto a dare la propria voce a un gioco.
SP: Molto. Si può dire che la preparazione specifica per quest'ultima attività, oggi, avviene "sul campo", ovvero quando si inizia a collaborare con le società specializzate, quindi a scontrarsi con i problemi unici di questo lavoro (soprattutto, la mancanza delle immagini cui fare riferimento, ma anche tempistiche diverse e così via). Ho avuto la fortuna di iniziare con alcune delle persone più preparate nel settore.

SE VOGLIO TRADURRE?

Se l'idea di tradurre videogiochi vi affascina, il mercato è sempre alla ricerca di buoni traduttori: un lavoro che richiede numerosi talenti. Il più ovvio è una buona conoscenza di una lingua straniera (di solito l'inglese, ma padroneggiarne anche un'altra non guasta); meno ovvio è che il candidato deve avere anche una padronanza dell'italiano, o, come ha cinicamente osservato un revisore, sarà necessario effettuare una *ulteriore* traduzione dei suoi testi con il dizionario "Itagliano – Italiano". È indispensabile conoscere a fondo il videogioco come forma espressiva, così da saper cogliere, nella traduzione, le sfumature proprie di questo mezzo. Infine, è sempre bene avere una conoscenza almeno superficiale del linguaggio tipico dei generi più diffusi, come quello militare, fantasy o sportivo. Sia Synthesis, sia Binari Sonori hanno una sezione Jobs/Collaborazioni ben visibile sulle rispettive pagine Internet. I link diretti sono: **www.synthesis.it/show_page.php?id=39** e **www.binarisonori.it/Jobs/fr_index.asp**

Warren sono cambiate, ecco quelle nuove!" oppure "*tutti* i riferimenti a 'elicotteri' nel gioco vanno cambiati in 'aerei' – segnalazioni che possono provocare panico in varia misura, ma che, finiti i leciti cinque minuti di pianto, vanno poi implementate).

Dopo un certo tempo, dalla società di software arriva la versione beta del gioco tradotto, ed è qui che inizia un nuovo lavoro di intensa verifica, questa volta da parte dei beta-tester, che lavorano in ufficio a stretto contatto con tutti gli altri. Infatti, dovessero essere riscontrati errori, tutto il team (che magari intanto è stato spostato su altri progetti) deve essere a disposizione per effettuare le ultime correzioni "al volo" – e sperando che non vi siano problemi più gravi.

"E non è una battuta", sottolinea Gajo. "Un prodotto pressoché completo può ritrovarsi improvvisamente di nuovo 'in lavorazione' semplicemente perché, all'ultimo momento, un responsabile della software house ha deciso, per prudenza, di eliminare tutti i riferimenti a una certa nazione o a un certo gruppo religioso, sia dall'originale, sia dalle localizzazioni di *tutto il mondo*, con un margine di tempo minimo per, di fatto, rifare una buona parte lavoro. È in casi come questi che avere alle spalle una buona organizzazione ti salva la vita e molte notti di sonno".

Infine, anche il gioco vero e proprio deve essere tradotto. Ovvero: l'interfaccia, la confezione, i manuali, i file "Leggimi", e tutto deve essere coerente con quanto già fatto (non si può parlare di "veicolo da combattimento per la fanteria" nel manuale e di "blindato portatruppe" nei dialoghi). Tale lavoro, naturalmente, costituisce il 100% dell'impegno nel caso di quei giochi che non hanno audio, o che non vengono doppiati (sebbene nell'eventualità di titoli con audio sottotitolato in italiano il processo di verifica dell'adattamento e della sincronia tra testo e parlato deve essere comunque svolto con la consueta cura). La parte finale consiste nella compilazione di un "post-mortem" a beneficio del cliente (ovvero, di un documento in cui si riassume come è andato il lavoro, cosa ha funzionato e che problemi ci sono stati, con suggerimenti su come lavorare meglio in futuro) e in un periodo di "assistenza" al prodotto in cui si traducono i contenuti di eventuali patch. Oggi è raro che un aggiornamento vada a toccare file audio o di testo, e se ciò avviene, solitamente accade in un'espansione – che è considerata un progetto a sé. Casi come la prossima uscita di *The Witcher: Enhanced Edition* sono dunque insoliti.

Ed ecco, dunque, il gioco pronto per giungere nei PC dei giocatori italiani e per essere impietosamente commentato, nel lavoro di adattamento, dalle severe recensioni.

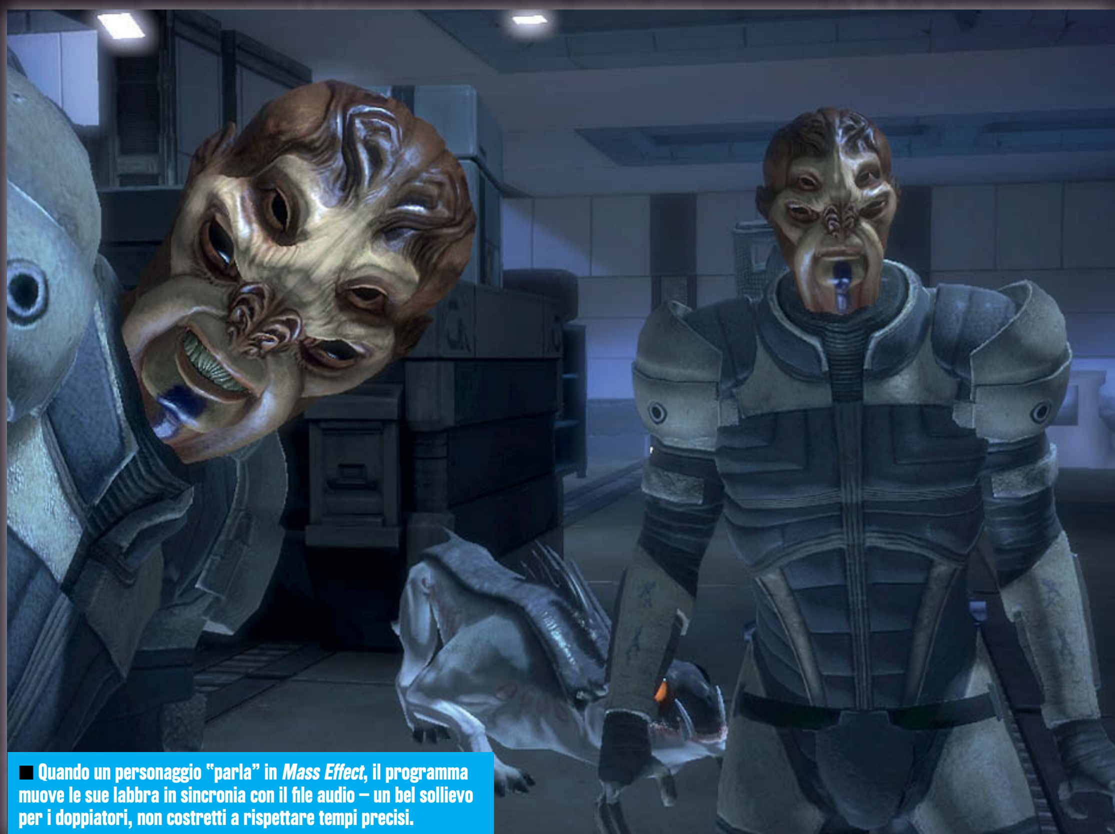
LA VOCE DELL'ARTE

Mentre tra gli appassionati del videogioco ci si accapiglia per decidere se questa forma espressiva possa o meno dare origine ad "arte", tra chi lavora

LA CARICA DELL'ENTUSIASMO

Non sempre le grandi società di software decidono di investire denaro nella traduzione di un gioco – una scelta dettata da considerazioni economiche, ma che spesso decurta radicalmente l'attrazione (e il numero di copie vendute) di quel titolo in un certo paese. Per fortuna, talvolta accade che a porre rimedio a queste omissioni vi siano sforzi amatoriali. Tra questi, il più celebre resta l'adattamento italiano dei testi di *Planescape: Torment* eseguito dall'ITP Team (**www.itpteam.org**) – un conseguimento che ha portato questo gruppo sia a realizzare traduzioni successive "su commissione" (come *Morrowind* e l'espansione *Bloodmoon*, e il GdR *Arcanum* per GMC) sia a livello professionale (come *Gothic 3* per Koch Media). Talvolta, come nel caso di *Vampire: Bloodlines*, questi volontari rimediano a incidenti di percorso anche gravi, quali la mancata traduzione dello splendido *Vampire: Bloodlines*, un titolo pressoché ingiocabile per chi non conosce l'inglese.





■ **Quando un personaggio "parla" in *Mass Effect*, il programma muove le sue labbra in sincronia con il file audio – un bel sollievo per i doppiatori, non costretti a rispettare tempi precisi.**

> **"I lavori fatti con più passione sono quelli che vantano un materiale di partenza davvero coinvolgente"**

SE VOGLIO DOPPIARE?

Il lavoro di doppiatore è l'ultima tappa di un percorso di preparazione che inizia con la passione per la recitazione. Una formazione professionale è fondamentale, e il nostro Paese offre ottime scuole di teatro, dizione e doppiaggio (storicamente, Roma è più orientata verso cinema e adattamenti televisivi, mentre Milano ha più scuole e studi per speaker radiofonici, pubblicitari e altre attività commerciali). Una volta che ci si sente pronti, la cosa migliore da fare è preparare un CD (audio o MP3) con dei file che esemplifichino il proprio talento in una varietà di situazioni (rabbia, angoscia, ironia, grida di guerra, diplomazia, seduzione). In pratica, l'equivalente di quello che per un artista grafico sarebbe il "book" dei disegni con cui illustra le sue capacità artistiche ai potenziali clienti. Dato l'attuale "boom" del settore, le società specializzate sono sempre ben felici di ascoltare il lavoro di nuovi talenti.

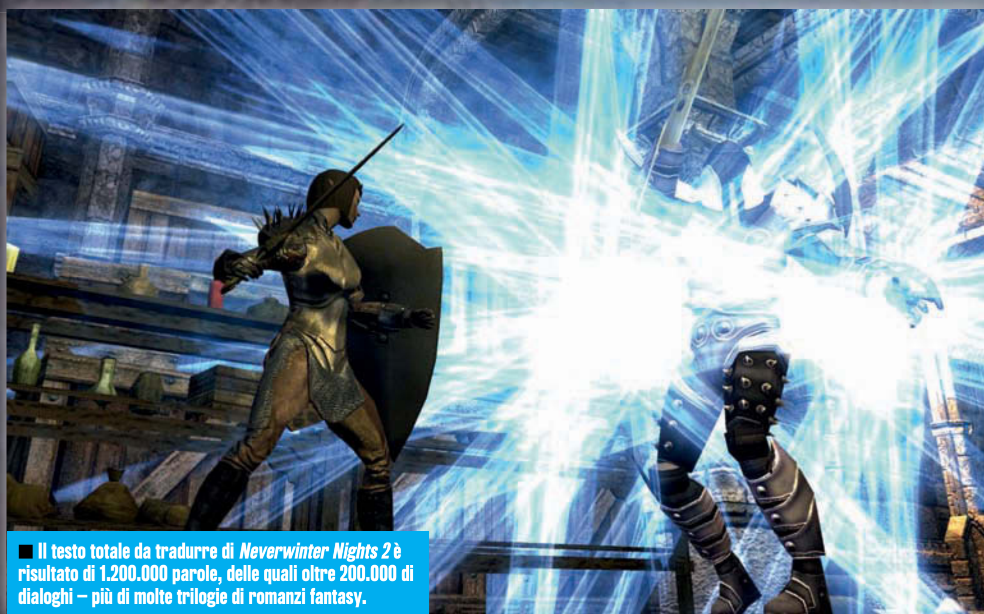
a stretto contatto con i suoi aspetti più creativi ed emotivi tale dubbio non esiste – una constatazione gratificante, ma che è anche origine di innumerevoli problematiche.

"Come abbiamo visto, l'adattamento di un gioco è un processo che implica competenze sia tecniche, sia artistiche", sottolinea Gajo (che oltre a lavorare in questo settore, è anche attore cinematografico e televisivo, nonché sceneggiatore di fumetti, e che quindi vi si avvicina considerandone aspetti molteplici). "Ma cosa dia origine a una buona alchimia artistica nessuno lo sa". Sono praticamente le stesse parole utilizzate da Andrea Ballista (che, a sua volta, è cantautore e compositore): "Non c'è una ricetta che garantisca automaticamente un risultato sicuro. Un buon lavoro deriva da un'alchimia imponderabile di talento, esperienza, passione, intuizione e un pizzico di fortuna. Un mago che parla con accento sardo, per esempio, può essere un'idea geniale, oppure la trovata più deprimente del mondo. Per questo è importante chiarire subito qual è la visione che si ha per un particolare progetto: nei momenti di dubbio, aiuta a capire in quale direzione è meglio andare". "L'inglese e l'italiano sono lingue diverse non solo nella fonetica, ma anche nella struttura", nota Gajo. "In inglese, basta mettere insieme due parole e hai già creato un termine nuovo. . . Per esempio, Mountainshoe. Certo, esiste una traduzione italiana corretta: Scarpa da Montagna; ma il problema è che per gli inglesi quella è *una parola*, non una frase, e come singola parola viene quindi usata in una varietà di situazioni. 'We mountainshoed the crest'. . . come lo tradurresti? Abbiamo 'scarpadamontagnato' il costone'? Inoltre 'shoe', nel contesto, indica probabilmente uno scarpone: ma come ci si comporta nel caso di un gioco di parole? Una ragazza ha le vesciche ai piedi e un personaggio le chiede 'Mountainshoe?' 'No', risponde lei, 'Shoppingshoe!' – indicando che le vesciche le sono venute a furia di camminare per negozi (e non per montagne) con 'scarpe comuni'. Come si può tradurre un passaggio del genere, che già in inglese è una scherzosa forma colloquiale che non ha riscontro nemmeno con la grammatica di tale lingua, con una sola parola? Ovviamente, è impossibile. Così, spesso, il nostro lavoro consiste nell'inventare, letteralmente, una nuova lingua, che mantenga integro lo spirito dell'originale sfruttando però le qualità e le possibilità offerte dall'italiano".

"Inoltre", continua Gajo, "il nostro è un linguaggio 'lungo'; frasi e testi che in inglese occupano un certo spazio, una volta tradotti possono risultare fino al 40-50% più estesi in termini di caratteri. Il problema è che, molto spesso, la traduzione, per ragioni tecniche, deve rientrare in un numero di caratteri fisso, e quindi occorre trovare il modo di dire in 350 caratteri ciò che in italiano ne richiederebbe 500, *senza* perdere nulla dell'originale. Talvolta, questo ostacolo non si pone, ma quando si lavora nel cosiddetto 'time constraint' o 'space constraint'



Per doppiare I Simpson sono stati chiamati la voce italiana di Homer, Tonino Accolla, e il resto del cast ufficiale: un fatto molto raro.



Il testo totale da tradurre di *Neverwinter Nights 2* è risultato di 1.200.000 parole, delle quali oltre 200.000 di dialoghi – più di molte trilogie di romanzi fantasy.

QUATTRO CHIACCHIERE CON: SILVIO PANDOLFI (parte 2)

Parlando di "preparazione", come "entri" nello spirito di un personaggio e come ne gestisci la recitazione? Geralt, per esempio, non è certo Sonny Corleone, né come personalità, né come inflessioni specifiche nel parlare.
Silvio Pandolfi: La prima cosa che chiedo è un'immagine del personaggio. In sostanza: chi sono? Poi, insieme al direttore del doppiaggio, esaminiamo il materiale giunto dalla casa di software: qual è il ruolo del personaggio della storia, la sua vita passata... quali sono i suoi obiettivi, i suoi nemici, le sue debolezze. Non sempre tutte queste informazioni appariranno nel gioco, ma per l'attore sono fondamentali. A questo punto, si fanno una serie di prove, fino a quando non si sente di averne "centrato" il carattere.

Un processo di immedesimazione, dunque.
SP: Assolutamente, soprattutto se consideri che tale carattere dovrà rimanere coerente in tutte le diverse situazioni che il personaggio incontrerà: mentre soffre, mentre ama, mentre si getta all'attacco, mentre ha paura. Ogni personaggio ha un modo tutto suo di comportarsi per ogni situazione, e la recitazione deve essere in grado di trasmettere questo fatto. Ovviamente, l'ausilio di un buon direttore del doppiaggio è fondamentale.

Quali sono le cose che preferisci e quelle che non sopporti del tuo lavoro?
SP: La cosa più importante è che il progetto sia "bello": tutti ci sentiamo più carichi quanto ci accorgiamo di lavorare a qualcosa che si percepisce realizzato con cura e amore. Personalmente, mi piace fare i "cattivi", specialmente quelli con la voce grossa, o un po' fuori di testa. In generale, preferisco interpretare i personaggi con il cervello non del tutto a posto! La cosa che mi piace di meno, e che, credo, piaccia di meno a tutti, è urlare: è faticoso, stanca la voce (che è lo strumento con cui lavoriamo) e rende difficile concentrarsi sulla recitazione. Invidio molto quei colleghi capaci di urlare come delle aquile per intere sessioni di doppiaggio e che, finito il lavoro, sembrano non averne minimamente risentito.

Nell'osservarti mente doppi, si nota che, oltre che con la voce, reciti anche con il corpo.
SP: Aiuta molto a calarsi nel personaggio. Per questo ho quella che chiamo la mia "tenuta da doppiaggio" (mostra una camicia e una maglietta leggera): alla fine di certe sessioni in sala particolarmente "intense", grondi di sudore come un atleta dopo una prova sportiva.

SYNTESIS
Nati nel: Autunno 1995
Collaboratori: Quaranta "regolari" in Italia, più altri venti correlati all'ufficio. Almeno trenta interni in Spagna, più una quindicina saltuari. Almeno dieci/dodici altri collaboratori tra Francia e Stati Uniti.
Li conosciamo per: *Mafia*, *Bioshock*, *Mass Effect*, la serie *Call of Duty*
Internet: www.synthesis.it

BINARI SONORI
Nati nel: Febbraio 1994
Collaboratori: 42 a tempo pieno negli uffici di Milano e qualche centinaio, con variazioni "stagionali" in base al volume di lavoro, sul territorio europeo.
Li conosciamo per: *Medal of Honor*, *Age of Empires*, *Need for Speed*, *I Simpson – Il Videogioco*. **Internet: www.binarisonori.it**

(letteralmente 'entro spazi o tempi definiti'), allora diventa un fatto cruciale. Alcune tipologie di giochi, poi, come quelli ad ambientazione militare, tendono a usare una lingua *ancora* più ristretta: i soldati devono comunicare rapidamente informazioni cruciali, e l'inglese è magnifico per tale scopo: 'Clear left!' grida un commilitone, segnalando che 'Non vi sono nemici o pericoli a sinistra'. E in italiano? È un delirio...!" (Se siete curiosi di scoprire come questi problemi vengono risolti, provate la versione italiana, per esempio, di uno dei titoli della serie *Tom Clancy* – in queste pagine, abbiamo inserito una piccola sfida per voi).

UNA NUOVA CULTURA

Gli attori, i traduttori e i responsabili tecnici che abbiamo intervistato ci hanno tutti confermato una cosa: "I lavori migliori, fatti con più passione, sono quelli che vantano un materiale di partenza davvero coinvolgente, come *Mafia*, *Medal of Honor* o *The Witcher*". "D'altro canto", osserva sconsolato Gajo, "se il gioco è brutto, nessuno noterà che l'adattamento è stato fatto bene. In compenso, se il gioco è molto bello, allora un pessimo adattamento salterà subito all'occhio". E nel caso di un bel gioco accompagnato da un bell'adattamento? "Ovviamente, si ricevono molti riscontri positivi, sia da recensioni su riviste e siti, sia da giocatori che commentano sui forum. Ma", ci hanno confermato pressoché tutti gli intervistati, "ironicamente il lavoro migliore è quello che non si nota affatto. Più un giocatore si lascerà immergere dall'universo di un gioco, senza fare caso al fatto che è stato tradotto e doppiato, più potremo dire di aver fatto bene il nostro lavoro".

"Una cosa in cui credo fermamente", ci dice Gajo al termine della nostra lunga conversazione, "è che anche nell'adattamento di un videogioco si sta facendo cultura. Oggi, la gente legge di meno, ma gioca di più – e giocare, malgrado quanto possano pensarne i mass media generalisti, implica entrare in contatto con testi, recitazione, emozioni e tutti gli altri elementi che contraddistinguono un'opera creativa. L'italiano è una lingua molto bella e uno degli obiettivi che costantemente ci poniamo è ritrasmettere al giocatore le creazioni nate in paesi stranieri, ma nella nostra lingua. Sarebbe facile prendere un'espressione inglese coniata appositamente per un gioco e utilizzarla pari-pari nella traduzione. Sfruttare le risorse e i punti di forza unici dell'italiano per trovare il modo di renderla nella nostra lingua richiede tempo e fatica, ma dà anche più soddisfazione. In un certo senso, se il linguaggio internazionale si evolve, allora il contributo di chi lavora in questo settore è aiutare anche il nostro a evolversi parallelamente, arricchendolo costantemente e tenendolo sempre vivo e attuale, senza fargli perdere la propria identità". GIOCHI COMPUTER

Wor


IL PIACERE DI ESSERE DONNA
Woman
HEALTH/FITNESS
STOP alla BUCCIA d'ARANCIA
NUOVE TECNICHE PER SCONFIGGERLA
TEST
COME MANGI?
Sei cacciatrice o raccoglitrice?
ROMPI UN TABÙ
NON C'È un'età PER AMARE
10 PAGINE
Pilates
Yoga
Ginnastica
per sentirsi sempre
IN FORMA
Che ansia hai? il tuo corpo te lo dice
DA NON CREDERE
tutti i numeri del sesso
I PIACERI
CUCINA LIGHT
pesce azzurro
dell'OMEGA3
SATURNIA
ACQUE E MASSAGGI
SPORT HI-TECH
sui pattini per bruciare le calorie
GOLF È DONNA
TECNICA ed ELEGANZA
i ferri, i green rosa, il glamour
WOMAN N° 3 - MENS - ANNO 1-08 € 3,00
Sprea editori ITALY
9 771974 027003
80003

man

IL PIACERE DI ESSERE DONNA



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Finalmente, proviamo la piattaforma Skulltrail, un mostro di potenza che purtroppo costa come una moto sportiva. Chi non avesse a disposizione tanto denaro, potrà trovare i test di prodotti decisamente più economici, non in grado di sprigionare tutta quella capacità di calcolo, ma più che sufficienti per il gioco.

IL PC COME PIATTAFORMA

SUI forum di mezzo mondo, appaiono ciclicamente i soliti thread sulla fine (sempre rimandata) del PC come macchina da gioco, principalmente a causa delle console, più economiche da acquistare e più redditizie per i produttori.

Non voglio affrontare l'argomento, trito e ritrito, della lotta fra PC e console, di cui sinceramente poco mi importa: qui a GMC siamo infatti perfettamente in grado di apprezzare entrambi i mondi e pensiamo che possano trarre vantaggio l'uno dall'altro. Mi piacerebbe, però, fare qualche riflessione sul perché il computer, soprattutto negli ultimi anni, stia perdendo un po' di terreno (come mostra anche il crollo delle vendite di GPU nel 2008). Uno dei motivi è la pirateria, incredibilmente diffusa su questo formato e decisamente più limitata sulle console. Non a caso, forse, l'unica casa a non essere troppo spaventata dalle copie illegali è Valve, che con il suo sistema di autenticazione online è riuscita se non a debellare, quantomeno a contenere il diffondersi di copie pirata, soprattutto quelle che iniziano a girare ancor prima che il gioco arrivi sugli scaffali. Credo anche che il PC abbia perso terreno per un approccio non proprio furbo da parte dei produttori di hardware, che in qualche maniera obbligano i giocatori ad avere conoscenze tecniche non certo scontate. Solo per interpretare i requisiti minimi di un titolo bisogna capire come è strutturato un computer, quali sono i suoi componenti principali e le differenze fra i vari modelli di CPU e GPU.

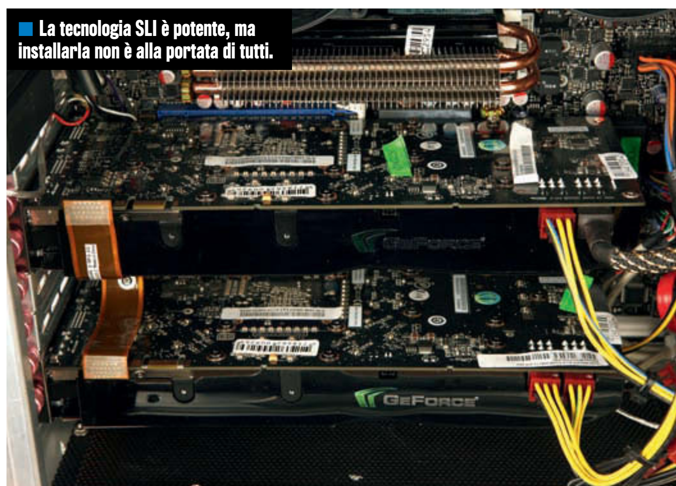
Considerato il susseguirsi di novità, non stupisce se gli utenti meno "impallinati" per la tecnologia si trovano spaesati, incapaci di capire precisamente quali pezzi sono montati sul loro PC e cosa fare per aggiornarlo in modo da gustarsi i giochi più recenti. Lo noto dalle e-mail che mi arrivano quotidianamente, ma anche frequentando vari forum italiani e stranieri, oltre che parlando con i colleghi. La realtà è che molti appassionati di videogiochi e tecnologia non sono mai *abbastanza* aggiornati. E chi chiede consulenze non sono persone che vivono al di fuori della tecnologia, ma gente che non ha il tempo e la voglia di passare intere giornate a spulciare la Rete alla ricerca di qualche anticipazione su quello che verrà: preferiscono dedicare il proprio tempo libero a informarsi sui giochi.Il PC è rimasto, insomma, il territorio degli amanti della tecnologia, che non si spaventano nel mantenersi costantemente informati su temi non proprio banali. Un po' come è accaduto nel mondo dell'hi-fi, dove la maggior parte delle persone si "accontenta" dei semplici (da utilizzare) amplificatori a transistor, mentre solo i più "fissati" hanno la voglia, il tempo e il denaro da investire su prodotti valvolari, spesso caratterizzati da un suono migliore, ma che obbligano il proprietario a costanti aggiustamenti ai BIAS delle valvole, oltre che alla loro manutenzione/sostituzione. Questo andazzo può andare bene nel mercato audio, dove le nicchie sono disposte a investimenti important, ma non è certo applicabile al videogioco: un mercato di massa che, per recuperare gli investimenti, non può certo alzare i prezzi a livelli vertiginosi.

Il PC deve diventare quasi come una console: aggiornabile, sicuramente, ma più comprensibile ai profani, i quali devono essere messi in grado di capire subito se un gioco girerà sul loro computer senza sapere cosa siano i Pixel Shader. Acer ha l'intenzione di trasformare il PC in una piattaforma simile alle console. Un modo come un altro per dire che intende entrare nel mercato dei PC di fascia alta dedicati ai giocatori proponendo macchine preassemblate, ma rivolte anche alle esigenze dei cosiddetti "smanettoni".

E non è l'unica. AMD ha appena presentato le sue certificazioni AMD GAME! e GAME ULTRA!: i PC che si fregeranno di questi marchi, saranno dotati di hardware adatto a giocare alla grande, includendo CPU e GPU all'altezza del gravoso compito. In particolare, GAME! prevede un X2 5800 abbinato a una Radeon HD 3650, mentre ULTRA! impone l'utilizzo di Phenom e HD 3870.



"Il PC è rimasto il territorio degli amanti della tecnologia"

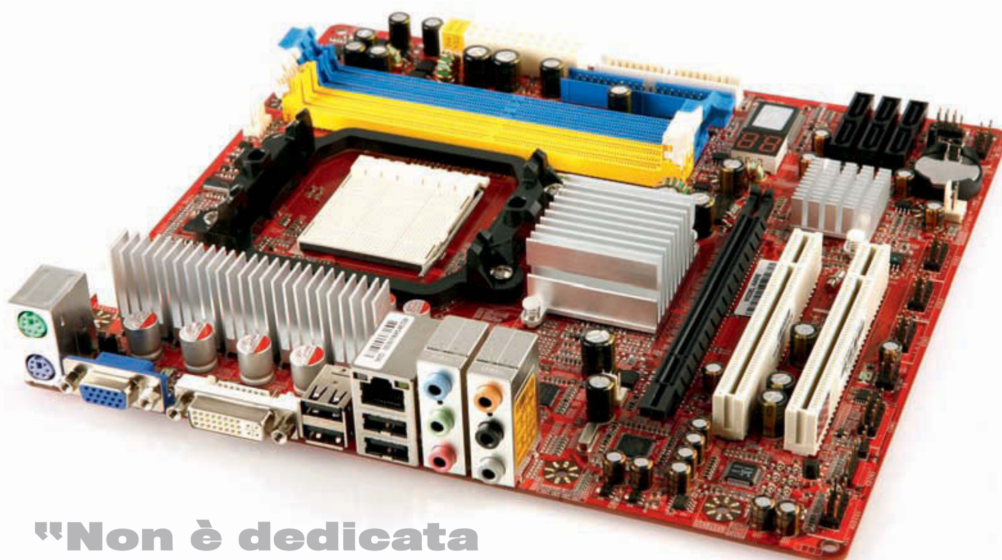


La tecnologia SLI è potente, ma installarla non è alla portata di tutti.

SAPPHIRE PURE PI-AM2RS780G

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphiretech.com
Prezzo: € 79

Caratteristiche Tecniche
Chipset: 780G
Slot: AM2
PCI: 2
PCI-E: 1
SATA: 6
Uscite video: DVI; HDMI; Component; VGA



Pur se minuscola, la motherboard di Sapphire include praticamente ogni periferica necessaria al funzionamento del PC.

LE schede madri minuscole continuano ad attirare l'attenzione di GMC. Sono piccine, eppure, al banco di prova, non deludono minimamente, offrendo ottime prestazioni, soprattutto se rapportate al prezzo di vendita.

Sappiamo che gli overclocker storceranno il naso, così come i fanatici delle prestazioni pure, che mai metterebbero una CPU AMD sul loro computer da gioco, ma al mondo non esistono solo persone così esigenti. Ci sono anche giocatori attenti al budget, che magari devono lottare con il poco spazio a disposizione per il case. E le soluzioni come questa di Sapphire possono offrire un perfetto compromesso. Se è vero che le CPU Intel, attualmente, vincono su tutta la linea il confronto con anche i più recenti Phenom, definire questi ultimi dei pessimi affari sarebbe un errore da non poco. Del resto, cosa importa se un quad core Intel ottiene prestazioni superiori, se quelle offerte da un più economico Phenom sono comunque in grado di far girare i giochi senza alcun problema, a patto di avere una scheda video all'altezza?

Nello specifico, la piccola Sapphire in esame è basata sul chipset 780G, di conseguenza include anche una GPU. Le prestazioni di quest'ultima non sono favolose per i giochi, ma è perfetta per compiti multimediali: integra la tecnologia UVD per accelerare i filmati contenuti su Blu-ray, e può essere "espansa" a migliori prestazioni 3D con una economica Radeon 3450, che lavora in parallelo grazie all'Hybrid Crossfire. Anche in questo caso non si grida al miracolo, ma alla luce del prezzo non ci si deve lamentare, considerando soprattutto che gli altri chipset grafici integrati, quelli di Intel, sono decisamente distanti per caratteristiche e prestazioni. Il chipset 780G integra anche un'interfaccia audio, basata sul diffuso chip Realtek ALC883. Quest'ultimo non è adeguato alle esigenze degli audiofili (colpa anche degli economici DAC integrati), ma risulta sufficiente per le esigenze del giocatore medio, soprattutto se, invece di usare le uscite analogiche, si trasferisce l'audio a un decoder tramite l'uscita HDMI.

> "Non è dedicata agli amanti dell'overclock"

Tutta questa integrazione non fa pesare le scarse possibilità di espansione: uno slot PCI-E 16x e due PCI. Abbastanza per aggiungere una scheda video "seria" a doppio slot e un'altra scheda PCI (un TV-Tuner, per esempio, o una scheda audio di qualità superiore). Niente da dire sul supporto RAID: se ne avete bisogno, sappiate che sono disponibili ben sei porte per configurazioni 0, 1 e 0+1. Fin troppo per le esigenze del tipico acquirente di una simile motherboard, ma se a qualcuno venisse l'idea di usarla per realizzare un Home Theater PC, sicuramente non avrebbe problemi di spazio per le registrazioni delle trasmissioni TV.

Inutile criticare la scarsa predisposizione all'overclock: questa scheda non è dedicata ai cultori di quest'arte, di conseguenza, scordate di raggiungere chissà quali numeri. Volendosi limitare a spingere un po' la CPU, non incontrerete problemi, ma la configurabilità dei parametri o la stabilità a frequenze molto elevate non soddisferà gli appetiti degli utenti più esigenti. Peccato per l'assenza di connettori audio digitali S/PDIF: sarebbero stati apprezzati.



Piccola, economica e dotata di qualsiasi caratteristica necessaria. Con l'aggiunta di una scheda video, risulta ottima anche per i giocatori esigenti. Peccato per l'assenza di uscite audio digitali.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

OLED PREMATURI

Lo XEL-1 di Sony, il primo televisore al mondo basato su un pannello OLED, ovvero privo di illuminazione posteriore e animato da diodi organici capaci di generare luce propria, sembra dimostrare che questa nuova tecnologia è lontana dal poter rimpiazzare plasma e LCD. Alcuni test di laboratorio hanno infatti rilevato un dimezzamento del valore di contrasto prodotto da questo costosissimo 11 pollici (1.200 euro) dopo solo 17.000 ore di utilizzo. Ad accompagnare tale deficit è una minore intensità cromatica, pari al 10%, che nei televisori LCD attuali avviene solo al raggiungimento del traguardo delle 60.000 ore. Tali risultati sottolineano l'immaturità della nuova tecnologia, adatta per ora ai pannelli di video e fotocamere (grazie, soprattutto, al ridotto consumo energetico), ma verosimilmente destinata a non trovare posto tra i televisori da salotto prima del 2010.

9800 GTX AREATA

La 9800 GTX iChill prodotta da Inno3D raggiunge nuovi record quanto a dimensione dei dissipatori ad aria. A Sormontare la GPU G92 e 512 MB di RAM è un radiatore da 107 lamelle e 5 pompe di calore, raffreddato da ben 2 ventole da 80 mm operanti contemporaneamente. Tale soluzione dovrebbe, secondo il produttore, risultare decisamente più silenziosa del modello standard, permettendo contemporaneamente ampi margini di overclock. La iChill dovrebbe infatti raggiungere senza particolari difficoltà la frequenza di 720 MHz per la GPU e 2.300 MHz per la RAM GDDR3. Valori elevati che, però, impallidiscono davanti alle prime specifiche riguardanti i moduli GDDR5 che Qimonda sta fornendo in grandi quantità ad ATI: l'azienda asiatica parla di chip in grado di operare da 3,6 a 4,5 GHz, con uno schema di collegamento a 170 contatti, che dovrebbe dare nuova linfa vitale ai bus da 256 bit.

ASUS M3A-H/HDMI

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 99

Caratteristiche Tecniche
Chipset: 780G
Slot: AM2
PCI: 2
PCI-E: 1
SATA: 6
Uscite video: DVI; HDMI; Component; VGA

SE l'approccio di Sapphire, con il chipset 780G, sembra troppo minimalista per le vostre esigenze, vale la pena di dare un'occhiata alla proposta di Asus, decisamente più completa e anche più costosa.

Sebbene a vedersi possa apparire povera, basta guardare le caratteristiche della M3A-H/HDMI per rendersi conto che ci troviamo di fronte a un gioiellino. Non è minuta come la Sapphire Pure PI-AM2RS780G, quindi non è adeguata all'inserimento in spazi particolarmente angusti, ma quantomeno offre una possibilità di espansione notevole, grazie a 3 slot PCI, due PCI-E 4x e un PCI-E 16x. Potrete quindi infilarci dentro di tutto, che si tratti di TV-Tuner, schede audio, controller RAID separati e quant'altro, avendo la certezza di non trovarvi mai a corto di slot.

Come ormai prassi comune, il raffreddamento di Northbridge e GPU integrata è affidato a dei dissipatori interamente passivi. In particolare, Asus ha usato radiatori di dimensioni ben più generose rispetto a quelli implementati da Sapphire, a tutto vantaggio del potenziale di overclock delle componenti. Peccato per l'assenza di un radiatore anche sui regolatori di tensione, presente invece sulla soluzione concorrente. Bisogna dire che tali regolatori sono comunque di ottima qualità, così come i condensatori, e che l'assenza di un sistema di raffreddamento dedicato non dovrebbe creare troppi problemi, nemmeno in condizioni di elevato stress termico. Anche in questo caso, sono supportate tecnologie come UVD e Hybrid Crossfire, ma Asus ha deciso di aggiungere alcune sue funzioni esclusive. È stato fatto spazio per un connettore S/PDIF coassiale, per esempio, sacrificando l'uscita DVI. Non preoccupatevi, però, se non avete un monitor con ingresso HDMI: nella confezione è disponibile un comodo convertitore che abilita anche questa uscita, ovviamente obbligando a rinunciare a mandare l'audio sullo stesso connettore, dal momento che lo standard DVI non lo supporta. La peculiarità che abbiamo trovato più interessante è, però, la Expresse Gate Lite, già vista in passato su alcuni modelli di fascia più alta. Si tratta di un minisistema operativo contenuto in una ROM, che si avvia in pochi istanti (attorno ai 5/7 secondi) e che permette di utilizzare le funzioni base del computer, come il collegamento a Internet (con supporto per Flash, e quindi anche YouTube), l'ascolto di musica e l'utilizzo di Skype. Decisamente utile per le veloci ricerche su Internet o per guardarsi qualche filmato su YouTube senza necessariamente attendere il boot di Windows.

Le dimensioni non sono estremamente contenute, ma questo è un vantaggio per le possibilità di espansione.

> "La peculiarità più interessante è Express Gate Live"

Si tratta, insomma, di un'ottima implementazione del 780G. Certo, viene sacrificata in parte la compattezza, in favore di un numero maggiore di funzionalità, ma il prezzo rimane concorrenziale, pur se leggermente superiore ad altri modelli. Si tratta di una differenza di 10/20 euro circa, a nostro avviso giustificata dalle tante caratteristiche aggiunte.

È la prima scheda madre basata su 780G che strizza l'occhio agli utenti esigenti, e costa solo marginalmente più della concorrenza. In virtù del prezzo e dell'espandibilità, non possiamo che consigliarla a chi è attento al budget.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

P45 IN ARRIVO

Il chipset P45, il cui debutto è stato rimandato più volte da Intel, ha finalmente trovato posto sulle motherboard di molti produttori. Tra le nuove proposte basate sull'erede del P35, spicca la EP45-Extreme di GigaByte che con un sistema di alimentazione a 12 fasi, compatibilità certificata con le DDR2 1200, doppio BIOS e un voluminoso sistema di raffreddamento del Northbridge dovrebbe rivelarsi la piattaforma ideale per gli overclocker. Degna di nota è anche la Maximus II Formula, un'esponente della famiglia Republic of Gamers di Asus munita di 2 slot PCI-E 2.0, utilizzabili in modalità 8x per le configurazioni Crossfire, alimentazione a 16 fasi per la CPU e a 2 fasi per le DDR e un modulo SupremeFX contenente un DSP Creative X-Fi in versione PCI-Express. La maggiore novità apportata dal chipset P45 consiste nel supporto al PCI-E 2.0 e al bus da 1.666 MHz dei futuri Core 2 Extreme. Specifiche in grado di soddisfare l'esigenza di qualsiasi giocatore, ma meno rivoluzionarie di quelle che troveranno posto nel prossimo X58, atteso per fine anno e pensato per accompagnare le CPU Nehalem. La prossima generazione di piattaforme Intel dialogherà con la CPU tramite un bus Common System Interface da 16 GB al secondo, potrà gestire 4 VGA contemporaneamente e sarà priva di controller RAM, che troverà posto nei Nehalem in una versione a tre canali DDR3.

NOTEBOOK FA DA TE

OCZ ha lanciato un kit semi-assemblato per notebook. Nel kit, chiamato OCZ DIY (Do It Yourself, fai da te) Gaming notebook trovano posto uno schermo da 15,4 pollici WXGA, una motherboard con chipset PM965, connettori SATA per HD o SSD, un masterizzatore 8x, 4 porte USB, uno slot ExpressCard e l'immancabile controller Wi-Fi 802.11n. All'utente viene lasciata libertà di scelta riguardo l'ammontare

SAPPHIRE HD3870 ULTIMATE

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphiretech.com
Prezzo: € 140

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 775 MHz
Frequenza RAM: 2.250 MHz
Bus: 256 bit
Stream Processor: 320
ROPs: 16



Sembra identica alla 3850, ma sotto il dissipatore batte il più veloce core di una 3870.

NON è il periodo migliore per ATI: l'azienda sforna dei prodotti validi e, poco dopo, la storica avversaria NVIDIA se ne viene fuori con qualcosa di leggermente superiore, solitamente a un prezzo molto vicino.

Ecco, quindi, che debutta la 3870, un prodotto decisamente interessante, e NVIDIA ribatte con nuove incarnazioni della 8800. Esce la 3870 X2, che aiuta ATI a riprendere momentaneamente la leadership delle prestazioni, e, quasi per dispetto, NVIDIA lancia la 9800 GX2, tanto per far vedere che non è seconda a nessuno. Per l'utente tutto questo è un bene. Forse non per chi ha acquistato al giorno del lancio questi prodotti, superati in poche settimane, quanto per chi è rimasto pazientemente ad aspettare e ora può avvantaggiarsi dei notevoli cali di prezzo o delle nuove caratteristiche aggiunte appositamente per cercare di conquistare qualche nicchia.

Per fare un esempio, Sapphire ha appena ribassato i prezzi delle sue schede video e una HD 3870 ormai è venduta attorno ai 120 euro, una cifra decisamente competitiva. Chi, invece, vuole spendere qualcosa in più, può portarsi a casa modelli basati sulla stessa GPU, ma che si differenziano per il sistema di raffreddamento. Nell'attesa di testare l'interessante versione Toxic (che probabilmente apparirà su queste pagine sul prossimo numero di GMC), ci dilettiamo con la Ultimate. Da tempo, Sapphire aggiunge la dicitura Ultimate alle sue schede video raffreddate passivamente. Finora, abbiamo provato sia la 2600, sia la 3850. Con nostro stupore, lo stesso approccio è stato usato anche sulla 3870. Considerate le maggiori frequenze di lavoro rispetto agli altri chip, nutrivamo qualche dubbio sulla capacità di tenere a bada i bollenti spiriti della GPU, ma i test hanno evidenziato che la soluzione funziona benissimo e che, addirittura, la scheda genera temperature inferiori al modello standard con ventola. Merito delle dimensioni "esagerate" del dissipatore, che intelligentemente occupa un solo slot. O meglio, invece di occupare lo slot PCI adiacente, sporge sull'altro lato, andando molto vicino alla CPU. L'unico problema di questa soluzione è che potrebbe non esserci spazio per infilarla, nel caso si usi un dissipatore molto grosso sulla CPU. Nel nostro caso, però, tutto è andato liscio, anche utilizzando un voluminoso Triton 75.

> "Le temperature non hanno mai superato il livello di guardia"

Anche lanciando benchmark su benchmark, le temperature non hanno mai superato il livello di guardia, segno che il sistema di raffreddamento funziona molto bene. Naturalmente, questa soluzione è adeguata solo a case adeguatamente ventilati.

L'ideale, sarebbe avere una ventola in estrazione non troppo distante dalla scheda video, giusto per smuovere il minimo d'aria necessario per dare una mano a smaltire il calore che si accumula sul grosso blocco d'alluminio. A oggi, è infatti inconcepibile realizzare un moderno computer per giocare raffreddato in maniera completamente passiva, a meno di dotarsi di costosi sistemi a liquido con radiatori delle dimensioni simili a quelle di un termosifone.

Le prestazioni ludiche della HD3870 Ultimate sono buone e praticamente qualsiasi titolo attuale può funzionare più che bene, anche se magari non sempre al massimo del dettaglio. In molti casi, ci si potrà addirittura permettere il lusso di attivare l'AntiAliasing e, se consideriamo che il prezzo è di 140 euro circa, bisogna esserne soddisfatti. GIOCHI COMPUTER

È adatta ai giocatori che pretendono il silenzio assoluto. Non è la VGA più veloce sul mercato, ma a questo prezzo si rivela una scelta molto interessante. Chi vuole di più, può sempre metterne due in CrossFire.

7 ½

della RAM, la velocità della CPU e la grandezza dell'hard disk. Purtroppo, il kit include già una GeForce 8600M GT con 512 MB di RAM dedicata, che offre prestazioni non proprio brillanti in ambito giochi, ma può essere sostituita in un secondo tempo utilizzando un modulo MXM. Il prezzo della curiosa proposta di OCZ non è ancora noto, al contrario del suo peso, che una vola inserita la batteria a 9 celle dovrebbe aggirarsi intorno ai 3,5 Kg.

CELL SU PC

Le schede SpursEngine, derivanti dalla tecnologia Cell delle PS3, troveranno posto nella prossima generazione di portatili Qosmio. Contrariamente ai prototipi mostrati alla stampa quasi un anno or sono, le schede definitive montano una versione a 1,6 GHz e 4 SPE del processore Cell, abbinata a 128 MB di memoria XDR di pari frequenza. La connessione con il resto del PC avverrà tramite PCI-E 1x, ma saranno disponibili anche delle schede per desktop con connessione 4x. Nei Qosmio, il compito dell'architettura SpursEngine sarà di decodificare i più impegnativi filmati H.264 1080P, grazie al supporto dei riproduttori di Corel e Cyberlink. In realtà, la soluzione di Toshiba dovrebbe mostrare le sue vere potenzialità in fase di codifica, riducendo drasticamente i tempi di compressione dei filmati HD acquisiti tramite telecamera.

PICCOLO TITANO

Mentre la versione desktop dell'EEE di Asus, nota con il nome di Box 202 e munita di sistema operativo Xandros, fa le prime apparizioni nelle fiere di settore, MSI cavalca l'onda dei mini-PC con il Titan 700, un piccolo sistema basato su CPU Via C7D a 2 GHz, con 1 GB di RAM, DVDRW, hard disk da 120 GB e doppia uscita VGA/DVI. Le ridotte dimensioni sono il frutto di una motherboard in formato Mini-ITX, che permette al Titan

OLIDATA ALICON HM5161

- **Produttore:** Olidata
- **Distributore:** Olidata
- **Internet:** www.olidata.it
- **Prezzo suggerito:** € 7.990

DOPO tanti ritardi, siamo riusciti a mettere le mani su una piattaforma Skulltrail, nella configurazione proposta da Olidata.

Diciamolo subito, per evitare equivoci: è un prodotto folle, costosissimo e inutile. Inutile nel senso che, a fronte di un prezzo vicino a quello di un'utilitaria, l'incremento di prestazioni rispetto a una configurazione "pompatissima", ma più economica, è risibile. Spendere tre volte tanto non porta al triplo delle prestazioni, al massimo a un 10% in più, per lo meno nel campo che interessa a noi, ovvero i videogiochi.

Questo è un prodotto di lusso; e i prodotti di lusso, è noto, costano ben più del loro effettivo valore. Il rapporto qualità/prezzo è basso e questo oggetto è più adeguato a soddisfare la brama di possesso dei danarosi appassionati di tecnologia, che le esigenze di un giocatore. Non è diverso da quanto accade in campo audio/video, dove gli amplificatori o i proiettori top di gamma costano quanto un miniappartamento e, pur offrendo la magia che manca a prodotti ottimi ma a prezzi umani, non presentano differenze tanto evidenti. Fatta questa doverosa premessa, cerchiamo di capire cosa possiamo portarci a casa con 8.000 euro. All'interno di un buon case Coolermaster Stacker 830 trovano posto ben due CPU quad core di Intel, precisamente due Core 2 Extreme QX9775, funzionanti a 3,2 GHz. Sono presenti ben 4 GB di RAM DDR2 fully buffered a 800 MHz (in due moduli, ciascuno dei quali ricoperto da un voluminoso dissipatore a heatpipe), due hard disk da 500 GB configurati in modalità RAID 0, oltre a due GeForce 9800 GTX della Gainward in SLI. Il lettore ottico è un masterizzatore Blu-ray e completano la configurazione alcuni led colorati, che possono piacere o meno.

> "Giocando, il ronzio delle ventole non raggiunge mai la soglia del fastidio"

Siamo di fronte a un "mostro" e le prestazioni sono decisamente fuori dal comune, soprattutto quando si lavora a risoluzioni molto alte, anche se, come anticipato, non bisogna aspettarsi miracoli, ma solo qualche punto percentuale in più rispetto alle prestazioni della configurazione che consigliamo nel Sistema ideale.

La realizzazione del PC è decisamente buona e il computer ci è arrivato già assemblato, con cavi ben ordinati e preinstallato Windows Vista Ultimate. Miracolosamente, nonostante le numerose ventole disponibili, il PC risulta abbastanza silenzioso. Non certo muto, ma anche giocando il ronzio non raggiunge la soglia del fastidio. Non manca praticamente nulla, insomma, anche se in una macchina simile avremmo apprezzato la presenza di una scheda audio dedicata, capace di offrire una qualità superiore al chip integrato nella scheda madre. I dischi fissi Caviar sono fra i più silenziosi disponibili sul mercato, ma non i più veloci: forse sarebbe stato meglio puntare su modelli leggermente più rumorosi, ma in grado di offrire velocità di trasferimento più sostenute. Dato il prezzo della configurazione, Olidata avrebbe potuto inserire più dischi, dal momento che la scheda madre ne supporta ben sei, anche in configurazione RAID 5 – un ottimo compromesso fra prestazioni e sicurezza dei dati. Si tratta di critiche di poco conto, ma considerato il prezzo elevato (decisamente superiore alla somma dei singoli pezzi), abbiamo ritenuto corretto cercare il pelo nell'uovo.



Il PC è ben assemblato, con i cavi nascosti e qualche neon che aggiunge l'effetto "kitsch".



Uno sfizio per chi ha molto denaro da spendere in tecnologia, più che una necessità. È veloce, ma non tanto più di configurazioni meno estreme. Il prezzo della proposta di Olidata è di parecchio superiore alla somma dei singoli componenti.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

di non superare i 19 cm di altezza. Inadatta all'esecuzione dei giochi, la soluzione di MSI dovrebbe fare da apripista a una serie di prodotti simili, pensati per chi utilizza il PC esclusivamente per svolgere operazioni che non richiedono particolari capacità di calcolo. In Gran Bretagna, il Titan viene venduto al prezzo di 235 sterline (circa 290 euro), privo di sistema operativo. Un fattore che lo rende facilmente sfruttabile come sistema Linux da affiancare al PC principale. Secondo gli analisti, il mercato dei mini-PC dovrebbe esplodere nei prossimi mesi grazie al lancio del processore Atom di Intel e a quello della motherboard Via EPIA PX5000EG, che in un rettangolo di 10x7,2 cm riesce a concentrare una CPU a 500 MHz, 2 GB di DDR2 e una GPU dotata di basilari funzioni di accelerazione video.



PHENOM ECONOMICO

Invece di competere sul piano delle prestazioni pure, AMD sembra concentrare la propria attenzione sul risparmio energetico. Insieme alle prime voci riguardanti i parchi consumi della prossima generazione di Radeon, ha iniziato a circolare sul mercato il Phenom 9100e, un quad core a 1800 MHz con quattro cache L2 da 512 KB, 2 MB di cache L3 e processo produttivo a 65 nm. Il nuovo arrivato è il primo quad core di AMD a consumare 65 Watt e, nelle prime prove di utilizzo, ha dimostrato di riuscire a funzionare correttamente anche in presenza di dissipatori passivi. Ad accompagnarne il debutto sono i Phenom X3 della serie 8000, che, come il nome lascia intuire, sono dei tricore disponibili in 6 versioni con velocità variabile da 2,1 a 2,4 GHz.

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

SONY ERICSSON K530i



Produttore: Sony Ericsson
Internet: www.sonyericsson.com
Prezzo: € 164

NELL'attesa di Xperia X1, straordinario modello presentato alla fiera di Barcellona ma non ancora lanciato sul mercato italiano, le proposte in casa Sony Ericsson sono minimaliste.

Del resto, è questa la caratteristica saliente della serie K del produttore nippo-svedese: una linea che, tralasciando i fronzoli multimediali della serie C (Cybershot) o le velleità musicali della serie W (Walkman), si concentra nella ricerca del perfetto compromesso tra praticità e tecnologia, con l'intento di offrire un prodotto che sia un po' più telefono e un po' meno dispositivo mobile multifunzione.

Viste così, le premesse non sembrano incoraggianti: se già abbiamo avuto occasione di scrivere peste e corna di un terminale "giovane" come il V640i, che qualcosina in più sembrava prometterla almeno sul lato "giocoso", le probabilità di lasciarci favorevolmente impressionare da un dispositivo tutto sommato molto modesto sembrano esigue. Eppure, senza abbandonarci a toni trionfalmente entusiastici, questo K530i ci ha abbastanza convinto. Prima di tutto nel prezzo: un cellulare "buono" non dovrebbe costare più di 200 euro e questo ne costa circa 160. È un "candibar" (proprio come il pessimo V640i), ma questo ha una bella tastiera, ampia, comoda e ben disposta, con un'ottima ergonomia e un display convincente, anche in condizioni diurne di visibilità.

Pur senza essere eccessivamente ricercato, il K530i ha un look non del tutto anonimo e, anche se il sistema operativo proprietario è lontano anni-luce dalla flessibilità offerta dal vecchio Symbian, la sua "giocabilità" appare più che sufficiente, con un'icona dedicata al gaming e una varietà interessante di titoli precaricati. Purtroppo, la memoria è scarsa (appena 16 MB) e, anche se il telefono supporta piena compatibilità con le schede Memory Stick Micro, la confezione ne è priva. Da stendere un velo pietoso, invece, sulla pessima PC Suite offerta con il cellulare.

Questo cellulare di Sony Ericsson non è il massimo, ma ha quasi tutto e il prezzo è abbordabile. 6

- Ottima ergonomia
- Discreto rapporto qualità/prezzo

- Memoria scarsa e niente schede incluse
- PC Suite scomoda e inefficiente

Provato

ORCS & ELVES II



Avevamo apprezzato, esattamente un anno fa, la genialità del suo predecessore, definendolo "il miglior GdR per telefonino di tutti i tempi". Oggi dobbiamo ricrederci: John Carmack è riuscito nell'impresa di migliorare ulteriormente *Orcs & Elves*. Mantenendo la classica impostazione fantasy in stile "Dungeons & Dragons", questo secondo capitolo mette i giocatori nei panni di un ladro di nome Valin, impegnato in una rocambolesca avventura che continua l'epica saga iniziata con il primo episodio: dopo la caduta del re dei nani nel cuore del monte Zharrkarag, il male comincia a diffondersi in tutti i Reami Occidentali. Toccherà a Valin e alla bacchetta parlante Ellon sventare l'oscuro pericolo che incombe, esplorando i 7 vasti livelli del gioco. Tra le principali novità, bisogna notare che, abbandonati i claustrofobici tunnel del primo episodio, ora *Orcs & Elves II* propone ambientazioni all'aperto, oltre a un inedito sistema di combattimento.

Produttore:	EA Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.eamobile.com

Eccellente seguito del classico di John Carmack. Il miglior GdR per telefonino visto finora. 9

Provato

HOOKED ON: CREATURES OF THE DEEP



Tornano, dopo una parentesi durata due anni, i giochi per la nuova piattaforma N-Gage. GMCMobile cercherà, perciò, di offrirvi una panoramica sui titoli che ci sembreranno più interessanti. Iniziamo con una proposta quantomeno inconsueta: *Hooked On* è un gioco ispirato al mondo della pesca sportiva. Il titolo si propone nella forma classica di un GdR, con il caratteristico sistema di evoluzione del personaggio basato su livelli "accumulati" mediante la raccolta di punti esperienza. *Hook On* ha inizio nelle acque del Costa Rica, in cui il giocatore avrà occasione di muovere i "primi passi" facendo pratica con la canna da pesca e spostandosi con il piccolo motoscafo in dotazione. Il raggiungimento di livelli di esperienza più elevati permetterà, però, ai giocatori di trasferirsi in Alaska, in Scozia e persino Tailandia. Grafica spettacolare e un sistema di gioco semplice e coinvolgente sono i punti di forza di questo stravagante titolo sviluppato da Nokia. I più tradizionalisti, però, potrebbero non apprezzarne l'ambientazione.

Produttore:	Nokia
Prezzo:	€ 10
Versione provata:	Nokia N81
Internet:	www.n-gage.com

Bizzarro ibrido tra un simulatore di pesca e un GdR, *Hooked On* è raffinato e divertente, ma non piacerà a tutti. 8

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

UN "OSCAR" ITALIANO



Dopo i Global Mobile Awards, ossia gli Oscar dei giochi per cellulare, cerimonia che si consuma ormai da qualche anno nella città di Barcellona, finalmente anche l'Italia avrà un appuntamento casalingo in cui conferire il proprio premio al miglio gioco per telefonino dell'anno. Nella sezione "speciali" dell'Italian Video Game Award (**www.italianvideogameaward.it**), di cui abbiamo avuto più volte occasione di parlare su GMC, una categoria di premi è stata riservata ai giochi per cellulare, le cui nomination sono state riservate proprio ai titoli che hanno ricevuto le migliori votazioni nelle pagine di GMCMobile. Il "gioco dell'anno" sarà ufficialmente incoronato nella serata finale di gala a inizio luglio, ma fino al 30 giugno sarà possibile, registrandosi al sito, esprimere la propria preferenza per il gioco che, a vostro giudizio, è più meritevole. Al momento di andare in stampa, sono quasi 100.000 i voti complessivi già registrati. Non perdete l'occasione di aggiungere anche il vostro.

VIDEOGIOCATORE NAZIONALE CERCASI

Tra le novità di quest'anno ai World Cyber Games (le "olimpiadi" dei videogiochi), c'è da notare che il mobile gaming è diventato ufficialmente disciplina di gara, con una vera competizione valevole per la Classifica Mondiale. Tra le 14 specialità, una sarà riservata ai giochi per telefonino. Il gioco selezionato dal Comitato Organizzatore è *Asphalt Urban GT* di Gameloft, con modalità "1 contro 1". Tra le specialità cui l'Italia è stata invitata a concorrere c'è anche il mobile gaming e ProGaming Italia ha stabilito una serie di tappe per offrire a tutti la possibilità d'indossare la maglia azzurra. Date un'occhiata al calendario delle selezioni su **www.wcg-italy.com**

Il Sistema GIUSTO



Aspettando l'arrivo dei VelociRaptor di Western Digital, i tre Sistemi vedono ritoccato verso il basso il loro costo. Nella configurazione ideale debutta un alimentatore da ben 1.100 Watt, completo di cavi modulari e led che si illuminano in base al numero dei componenti installati, mentre il predominio di NVIDIA resiste anche alla riduzione di prezzo dei Radeon.

FUTURO INTEGRATO

Dopo aver assimilato appieno l'audio in formato HD, le schede madri si apprestano a rendere gli IGP una dotazione standard di ogni PC. ATI e NVIDIA hanno infatti dichiarato l'intenzione di inserire queste economiche GPU all'interno di tutti i loro futuri chipset, attivandole nei momenti in cui la potenza delle schede video non è richiesta dall'esecuzione di un evoluto motore 3D. Una scelta – legata al desiderio di ridurre i consumi energetici – che dovrebbe riflettersi, con il passare dei mesi, in una generazione di schede madri in grado di eseguire i giochi DirectX 10 al più basso livello di dettaglio. Se, come sembra, anche Intel si adeguerà a tale scelta, utilizzando le future varianti di Larrabee, i programmatori potrebbero finalmente godere di una piattaforma grafica uniforme, in grado di stimolare la produzione di giochi indipendenti e non. Il nostro hobby, in fondo, trarrebbe più giovamento da una generazione di computer portatili e desktop economici compatibili con Crysis, che dal proliferare delle configurazioni SLI.

▼ PROCESSORE



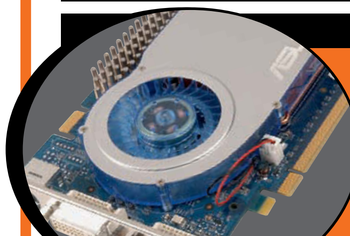
■ **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX9650 € 850**
Socket 775 – 3 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 E8500 € 250**
Socket 775 – 3,16 GHz – dual core – 6 Mb cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

■ **SISTEMA BASE: Core 2 E8200 € 140**
Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 6 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit

Il Sistema ideale rimane l'unico munito di 4 core operanti a 3 GHz e di un quantitativo prodigioso di memoria cache. I due sistemi più economici utilizzano dei dual core a 45 nm, che offrono prestazioni eccellenti pur consumando pochi Watt, a riprova della qualità dell'architettura Intel.

▼ SCHEDA VIDEO



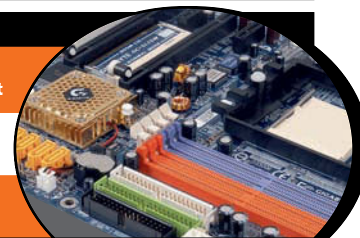
■ **SISTEMA IDEALE: GeForce 9800GX2 € 500**
600 MHz Core – 1 GB DDR3 2 GHz – bus 256 bit – 256 (128x2) stream processor – 2 DVI – 1 HDMI

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce 9800 GTX € 270**
675 MHz Core – 512 MB GDDR3 2,2 GHz – bus 256 bit – 128 stream processor – 2 DVI

■ **SISTEMA BASE: GeForce 9600 GT € 140**
650 MHz core – 512 MB GDDR3 1,8 GHz – bus 256 bit – 64 stream processor – 2 DVI

La soluzione a doppia GPU di NVIDIA scalza quella di ATI nel case del Sistema ideale, limitandosi alle DX 10.0, ma garantendo il top delle prestazioni. Le GeForce a 65 nm animano, invece, le due configurazioni più economiche, forti di driver ormai estremamente maturi e del pieno supporto al PCI-E 2.0.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: Asus Striker II Extreme € 330**
nForce 790i – 4 DDR 3 – 2 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet

■ **SISTEMA MEDIO: MSI P7N SLI Platinum € 120**
nForce 750i SLI – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 2 PCI-E 16x – 2 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: Abit IP35 € 80**
Intel P35 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

L'ultima generazione di chipset nForce anima i due sistemi più costosi, pronti per accogliere le configurazioni SLI a due o tre schede. Il Sistema ideale sfrutta la velocità delle DDR3 per scalare le classifiche dei benchmark, mentre quello base si affida al vecchio, ma ancor valido, Intel P35. Tutte le schede supportano l'FSB a 1.333 MHz.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: Corsair Dominator PC14400 € 380**
2 DIMM DDR3 da 1 GB – latenze 7-7-7-20 a 1.800 MHz – 2,0v

■ **SISTEMA MEDIO: 2 GB OCZ PC9200 € 110**
2 DIMM da 1 GB – latenze 5-5-5-18 a 1150 MHz – 2,1v

■ **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 45**
2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-15 a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Le DDR3, nella loro forma più veloce, debuttano nel Sistema ideale, sfamando appieno la voracità di dati dei quad core. Le due configurazioni più economiche sfruttano le più economiche DDR2 nel taglio da 2 GB, in attesa che i sistemi operativi a 64 bit guadagnino una maggiore diffusione.

▼ CASSE

■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 100**
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 70**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro



Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: BenQ FP241VW € 750**
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione 1920x1200 – DVI –VGA– HDMI – Component – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung 226BW € 250**
22 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: LG L207WT – PF € 220**
20 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2ms

Tutti i monitor widescreen scelti brillano per reattività dei cristalli e capacità di riprodurre al meglio i giochi e i film in alta definizione, supportando la protezione HDCP via DVI o HDMI. Il BenQ del Sistema ideale vanta un pannello dai colori particolarmente fedeli, e una ricca dotazione di ingressi per accogliere PC, console e lettori HD.

▼ SCHEDA AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE: Auzentech X-Fi Prelude 7.1 € 200**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 100**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2



Arricchito da componenti di conversione analogica-digitale di elevata qualità, e dalla capacità di produrre un flusso dati Dolby Digital in tempo reale, la versione di Auzentech del processore X-Fi guadagna un posto nel Sistema ideale. Le EAX 5 si confermano come l'unica alternativa videoludica allo standard audio HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Hiper HPU-4M780 € 130**
780 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 7 molex – 4 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 300**
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar SE 750 GB € 130**
750 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 400 GB € 80**
400 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – tempo di accesso 9 ms



Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

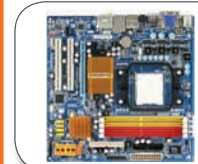
SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 3.859	€ 1.460	€ 875
(limite 5.600)	(limite 2.200)	(limite 1.200)

PICCOLO È BELLO

Le schede madri in formato MicroATX offrono ridotte possibilità di espansione, ma sono particolarmente adatte agli Home Theater PC e ai case di dimensioni contenute. Ecco tre proposte interessanti.

Gigabyte MA78GM-S2H
€ 80

Grazie al chipset 780G di AMD, vanta un comparto grafico integrato di classe DX 10 e l'inedita funzionalità Hybrid Crossfire.
In pratica, affiancando all'IGP HD3200 un Radeon 3450, si può dare vita a una configurazione dual GPU capace di accontentare chi gioca saltuariamente.
www.gigabyte.com.tw



MSI-G31M V2
€ 60

Una MicroATX dotata di 3 slot PCI, di cui 2 utilizzabili se si installa una VGA con dissipatore a doppio slot. 4 alloggi per DDR2 e un socket in grado di accogliere anche il Core 2 QX9650 completano questo piccolo concentrato di potenza.
www.msi.com.tw



Asus M2A-VM HDMI
€ 45

Pienamente conforme all'HDCP, questa Asus è accompagnata da un adattatore capace di indirizzare i segnali video e audio in un singolo cavo HDMI. Compatibile con tutti gli Athlon e i Phenom, rappresenta la soluzione più economica per assemblare un HTPC.
www.asus.com.tw



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

ONDE E PARTICELLE

Rendere invisibile la polvere del deserto che fa ingolfare i PC meno potenti durante l'esecuzione di *Assassin's Creed* richiede la modifica di poche linee di testo. Saper distinguere gli UPS traditori da quelli benevoli nei confronti dei migliori alimentatori implica, invece, la consultazione di forum, manuali PDF e una smodata quantità di navigazione. In realtà, quello che manca agli appassionati di hardware è un database centralizzato contenente tutte le caratteristiche peculiari dei componenti da gioco, compilato da chi l'hardware può provarlo con mano. Una sorta di Wikipedia a base di silicio e pixel. Se fra qualche anno ne faremo un grande uso quotidiano, gradirei che qualcuno ricordasse da dove è partita l'idea.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

ESPANSIONE TRIBOLATA



Ho comprato 2 moduli RAM DDR PC3200 da 1 GB di Infineon con l'intenzione di abbinarli a 2 Nanya da 512 MB già installati nel PC. Il BIOS riconosce correttamente tutti i 3072 MB, ma all'avvio di XP ottengo una schermata blu. Windows non parte anche se installo solo le nuove memorie. Sono incompatibili con la mia Gigabyte 8I915PM?

Christian



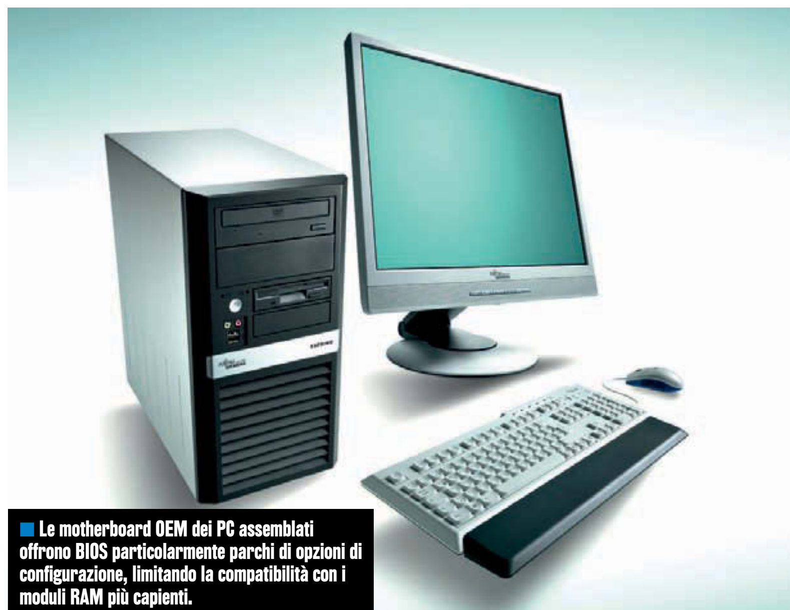
La prima cosa da fare è verificare che i due nuovi moduli funzionino correttamente: raggiungi l'indirizzo **http://oca.microsoft.com/en/windiag.asp** e scarica il programma Windows Memory Diagnostic. Al riavvio successivo all'installazione, il programma partirà automaticamente, effettuando un doppio controllo delle celle di memoria. Una volta accertata l'efficienza delle nuove arrivate, puoi provare a concentrare la tua attenzione sulla motherboard, la cui configurabilità è però molto limitata. La Gigabyte 8I915PM è una scheda per OEM utilizzata da alcuni PC Packard Bell e Fujitsu Siemens, priva di liste di compatibilità con le RAM (che, nel caso dei modelli standard, andrebbero sempre consultate prima di procedere all'acquisto dei moduli) e di opzioni riguardanti le latenze delle DDR. Nel suo sito, Packard Bell elenca un aggiornamento del BIOS pensato, tra le altre cose, per estendere la compatibilità della scheda con i moduli RAM più recenti. Puoi provare a utilizzarlo, scaricandolo dal sito **http://snipurl.com/27j2a**, avendo però l'accortezza di fermarti nel caso l'utility di aggiornamento riveli una discrepanza tra il BIOS attualmente in uso e quello scaricato.

SGRADITE PENNELLATE



Sul mio monitor Acer X223W, soprattutto durante l'esecuzione dei giochi, compaiono delle righe orizzontali. Ho un quad core Q6600, 3 GB di RAM e 2 GeForce 8600 GS in SLI.

Simone



Le motherboard OEM dei PC assemblati offrono BIOS particolarmente parchi di opzioni di configurazione, limitando la compatibilità con i moduli RAM più capienti.



Nella tua mail non specifichi l'aspetto delle righe, che potrebbero essere prodotte anche da un framerate troppo elevato abbinato a un'assenza di sincronia verticale. Quasi tutti i giochi includono nel menu **Impostazioni** la voce **VSync**, che limita la generazione dei nuovi fotogrammi a un massimo di 60 FPS, coordinandolo con la velocità di aggiornamento del tuo monitor. In pratica, attivando questa opzione, eviti che le due GeForce modifichino le immagini sullo schermo troppo velocemente, riducendo leggermente il framerate medio, ma eliminando le antiestetiche linee prodotte dalla visualizzazione contemporanea di due o più fotogrammi differenti. Se le righe sono di tipo cromatico, e compaiono anche sul desktop, una delle tue GeForce potrebbe avere dei seri problemi di raffreddamento, che puoi rilevare utilizzando il System Tools di NVIDIA disponibile all'indirizzo **www.nvidia.com/object/nvidia_system_tools_6.01.html**. Entrando nella sezione **Device Manager** dell'applicazione, potrai elevare la velocità di rotazione delle ventole delle VGA, controllarne la temperatura (che non dovrebbe superare i 70 gradi, nel caso delle GS) e modificare manualmente la frequenza della RAM video. Una volta ridotte le frequenze, la scomparsa degli artefatti visivi indicherebbe certamente la presenza di una scheda difettosa, che potrai identificare disattivando la modalità SLI dal pannello di controllo. Se la garanzia del prodotto fosse ormai scaduta, puoi provare a smontare il dissipatore pulendolo dalla polvere e applicandolo nuovamente solo dopo aver steso uno strato uniforme di pasta termica.

UPDATE MANUALI



Il programma Windows Update mi segnala, da settimane, l'impossibilità

L'arma esclusiva delle NForce

Negli ultimi anni, AMD e Intel hanno fatto molte concessioni agli appassionati dell'overclock, arricchendo i BIOS dei loro chipset di funzionalità riguardanti l'alimentazione, le frequenze e il raffreddamento della CPU e della RAM. Lo standard ESA (Enthusiast System Architecture) proposto da NVIDIA e sviscerato dall'ultima versione del System Monitor (www.nvidia.com/object/system_monitor.html) offre però ai possessori di schede NForce 600 e 700 una configurabilità di livello superiore. L'interfaccia principale dell'utility permette di visualizzare istantaneamente la modalità operativa, le temperature e le frequenze di esercizio di CPU, RAM, GPU e GDDR, arrivando a contemplare il funzionamento delle PSU, delle ventole dei Case e del liquido circolante nei sistemi di raffreddamento compatibili con il nuovo standard. Una mole di informazioni forse eccessiva agli occhi della grande maggioranza degli utenti, ma assolutamente preziosa in fase di overclock o nel momento in cui si cerca di stanare il componente hardware responsabile di instabilità. Lo standard ESA è di tipo aperto, quindi implementabile anche nei sistemi non basati su integrati NVIDIA. C'è da augurarsi che ottenga il successo che merita, trovando posto in tutto l'hardware di alto livello.



di installare lo strumento di rilevamento Microsoft GDI+. Tutti gli altri aggiornamenti avvengono regolarmente, ma a ogni update mi viene segnalato che **"non è stato possibile installare un aggiornamento importante"**. Il GDI non è il componente dedicato alla gestione della grafica 2D? Sarà per questo che alcuni giochi non mi permettono di visualizzare i filmati introduttivi?

Antonio



L'aggiornamento in questione è una utility capace di rivelare una nota vulnerabilità di programmi quali Office XP e Visual Studio NET, che permette ad alcune immagini jpeg di avviare inosservate l'esecuzione di un virus. Se leggi bene l'errore sottolineato da Windows update, noterai che l'aggiornamento è accompagnato dalla sigla **KB873374**. Riportandola nella casella **Cerca** del sito **http://support.microsoft.com**, potrai accedere all'articolo riguardante l'aggiornamento e procedere al download e all'installazione manuale dello stesso. Tale procedura può essere ripetuta per tutti gli aggiornamenti la cui installazione automatica non va a buon fine, o la cui natura merita di essere approfondita. La mancata visualizzazione dei giochi potrebbe essere invece legata alla mancanza di codec adatti: per risolvere alla radice il problema, ti consiglio di scaricare FFDShow (**http://sourceforge.net/projects/ffdshow**), un codec capace di riprodurre tutti i tipi di filmati DivX, Xvideo, Quicktime, WMV e H.264 senza far uso di acceleratori hardware. La contemporanea installazione dei RAD video tools (**www.radgametools.com/bnkdown.htm**) dovrebbe permetterti di eseguire anche i video Bink, coprendo tutta la gamma dei codec utilizzati nei giochi.



La temperatura delle 8600 GS non dovrebbe mai salire sopra i 70 gradi.

Il codice che accompagna tutti gli aggiornamenti di Windows può essere utilizzato nel sito di supporto Microsoft per scoprire la natura dell'update.

CAVALCARE L'ONDA



Vorrei acquistare un alimentatore Enermax Galaxy 850 Crossfire, ma leggendo tra le specifiche del produttore ho scoperto che quasi tutti i modelli di questo produttore non sono compatibili con gli UPS che usano "onde di seno modificate". Possiedo un APC Back-Up ES 400VA, rientra tra i modelli compatibili?

Francesco



Tutti gli UPS (Uninterruptible Power Supply, apparecchi muniti di batteria in grado di alimentare per un periodo limitato il PC anche in caso di black out) sono muniti di un circuito in grado di trasformare la corrente continua in corrente alternata. Nei modelli più economici tale risultato è ottenuto modificando un'onda quadra tramite alcuni filtri, una tecnica che si scontra con la richiesta, da parte degli alimentatori con PFC attivo, di una onda perfettamente

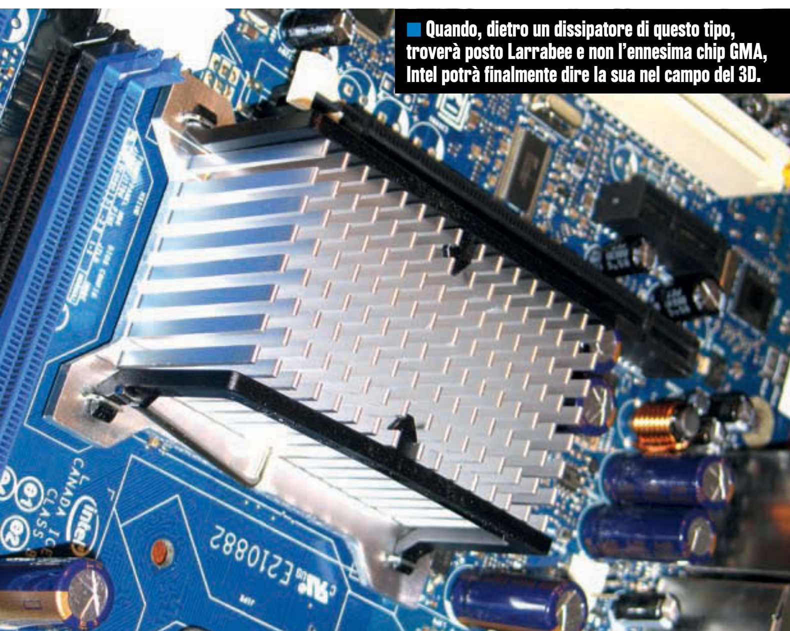
Solo per esperti L'assassinio perfetto

Svolgere le mansioni tipiche di un esponente della gilda degli Assassini richiede, oltre a straordinarie doti atletiche, anche un hardware di prima qualità. I requisiti minimi di *Assassin's Creed* risultano più elevati di quelli di *Crysis*, a riprova di quanto l'animazione di una cittadina medievale liberamente percorribile possa rivelarsi impegnativa dal punto di vista della potenza di calcolo. Il titolo di Ubisoft è il primo gioco di rilievo a girare meglio nella modalità DirectX 10 che in quella DirectX 9 per Vista, sebbene l'esecuzione DX 9 obbligatoria per XP risulti complessivamente la più veloce, sacrificando effetto bloom e filtro multisampling evoluto. Agendo sul file **Assassin.ini**, è possibile effettuare delle ottimizzazioni inaccessibili dal menu opzioni del gioco: abbassando a **60** la variabile **MaxNumNPCs**, si riduce il numero di personaggi contemporaneamente visibili sullo schermo, per la felicità dei possessori di Athlon X2 e Pentium D più datati. Impostando su **0** la voce **Particle**, si disabilitano fumo, polvere e nuvole, lasciando inalterati gli altri effetti di gioco e migliorando sensibilmente il framerate, risultato ottenibile anche impostando su **1** la voce **ShadowDistance**, che renderà visibili solo le ombre dei personaggi più vicini. I possessori di PC particolarmente potenti non saranno infastiditi dal framerate, quanto dal formato 16:9 dell'immagine su schermo, ereditata dalle console e poco adatta ai monitor PC. All'indirizzo **http://snipurl.com/2813b** è disponibile un piccola utility, compatibile con la versione DX 9 del gioco, che una volta decompressa ed eseguita riesce a spalmare le immagini dell'animus su tutta la superficie dello schermo, producendo soltanto una lieve distorsione dello HUD, se si ha l'accortezza di indicare manualmente un rapporto tra altezza e larghezza pari a **0,6247**. Una parola va infine spesa riguardo l'assurdo percorso di 11 clic necessario a uscire dalla partita, evitabile semplicemente premendo ALT+F4 nel momento in cui il gioco non sta salvando i progressi del nostro personaggio.



Giocare *Assassin's Creed* nel formato 16:10 significa sfruttare appieno i monitor widescreen, a discapito di una leggera distorsione dello HUD.

sinusoidale. Purtroppo, i produttori di UPS non specificano mai il sistema di conversione utilizzato dai propri modelli, ma considerando che il circuito necessario a creare una sinusoidale pura costa svariate decine di euro, si può facilmente dedurre che tutte le proposte vicine ai 100 euro generino onde quadre. Cosa succederebbe abbinando l'Enermax in questione a un UPS del genere? Nella maggior parte dei casi, assolutamente nulla di problematico, dato che la maggior parte degli UPS è di tipo Line Interactive, ovvero utilizza la batteria ed effettua la conversione dell'onda solo in fase di black out. Le possibilità che l'Enermax si danneggi durante l'assenza di corrente non sono, però, del tutto remote, di conseguenza ti consiglio di puntare su modelli di altre marche, quali i Tagan, che sembrano digerire meglio le onde quadre filtrate. Se, in alternativa, vuoi puntare su un UPS di maggiore qualità, non posso che consigliarti l'APC 750VA, caratterizzato da onde sinusoidali perfettamente pure.


Quando, dietro un dissipatore di questo tipo, troverà posto Larrabee e non l'ennesima chip GMA, Intel potrà finalmente dire la sua nel campo del 3D.

GMA INTOLLERABILE



Ho comprato un notebook Acer Aspire 5720 confidando nel fatto che con un Core 2 T7300 e 2 GB di RAM sarei riuscito ad eseguire facilmente qualsiasi tipo di gioco. Mi ritrovo invece a non riuscire a far partire *Neverwinter Nights 2* e a dover ridurre ai minimi termini la grafica di *Empire Earth 2*.

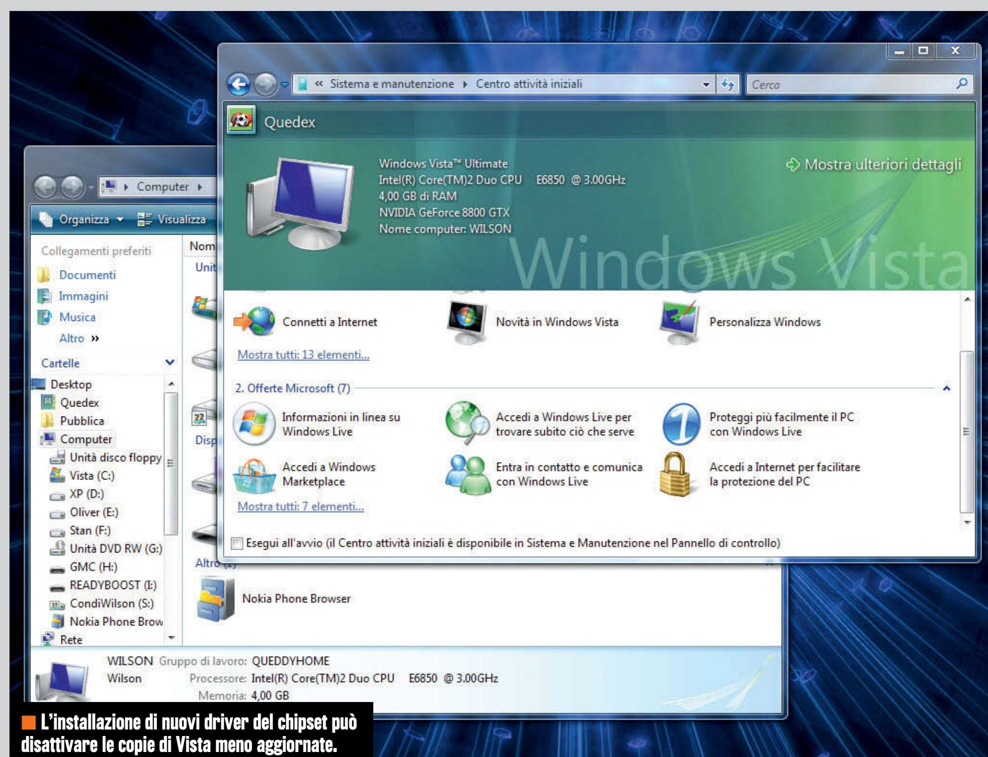
Alessandro



La tua è solo una delle tantissime mail che, mensilmente, riceviamo da lettori traditi dalle pessime prestazioni ottenibili dagli IGP integrati di Intel. Queste periferiche "onboard" sono viste da molti programmatori viste come il principale ostacolo alla diffusione dei videogiochi sui notebook; le GPU della casa madre dei Core 2 vengono pubblicizzate come "compatibili con le DX 10" pur limitando tale supporto alla semplice esecuzione dell'interfaccia Aero. La situazione non è destinata a migliorare nel breve termine dal punto di vista hardware (il GMA X4500 che debutterà insieme al chipset G45 offrirà una ottima accelerazione dei video HD, rimanendo però del tutto inadeguata all'esecuzione di un motore 3D esigente). Sul fronte software esiste, però, qualche speranza per quanto riguarda i titoli da te elencati, grazie all'arrivo dei driver 15.9 per Vista 32 e 64 bit, disponibili all'indirizzo **http://snipurl.com/27vh4** e parzialmente capaci di risolvere alcune incompatibilità con i giochi meno recenti. I nuovi driver non trasformano i chip GMA in GPU adatte ai videogiochi, ma permettono l'esecuzione, al più basso livello di dettaglio, di titoli molto diffusi quali *Guitar Hero 3*, *TrackMania Forever* e *Team Fortress 2*. In fase di acquisto di un notebook, la soluzione migliore rimane comunque quella di scartare immediatamente gli esemplari con IGP Intel, puntando solo sulle proposte integranti GeForce M e Radeon Mobility, avendo l'accortezza di non scendere al di sotto dei modelli 8600M e 2600.



SOS Rapido Risposte brevi



L'installazione di nuovi driver del chipset può disattivare le copie di Vista meno aggiornate.

D Dopo un anno di funzionamento ineccepibile, il mio sistema basato su Core 2 E6400, motherboard Abit AB9 Pro, GeForce 8800 GT e X-Fi Extreme Music ha deciso che la mia copia di Vista va riattivata. Si tratta di una versione OEM installata dal negoziante che mi ha assemblato l'hardware. Significa che il mio numero seriale è finito nelle mani di qualcun altro? Se effettuo la riattivazione e non va a buon fine dovrò formattare?

ErikTR

R Il responsabile del problema non è un venditore disonesto, quanto un driver di Intel capace di modificare il numero di matricola dell'hard disk. Le licenze OEM di Vista vedono nel cambio dell'hard disk e della motherboard delle "sostanziali modifiche" nell'hardware, sufficienti a richiedere la riattivazione. Di conseguenza, può accadere che i nuovi driver di Intel (e di NVIDIA, nel caso di schede nForce), comprendendo dei componenti specifici per i controller SATA, traggano in inganno il sistema operativo. Prima di effettuare la riattivazione, ti consiglio comunque di installare l'aggiornamento KB931573, scaricabile all'indirizzo **support.microsoft.com/kb/931573** e creato per evitare che il problema si ripresenti al prossimo aggiornamento software.

D La mia All in Wonder X1900 non ama Vista. Utilizzo una Premium Edition comprensiva di Media Center, che però non riesce a utilizzare la scheda per visualizzare o registrare i canali TV. Il Radeon viene riconosciuto correttamente nel pannello di controllo, insieme ai driver WDM, ma neanche i Catalyst 8.4 aggirano l'ostacolo.

Gibman

R ATI, probabilmente impegnata dallo sviluppo dei Catalyst per le serie 2000 e 3000, non ha ancora pubblicato del software in grado di rendere compatibili le All in Wonder con il Media Center integrato in Vista. Una carenza non da poco, soprattutto considerando che le schede TV Wonder PCI della stessa azienda funzionano invece senza problema alcuno. Attualmente, l'unica soluzione al problema consiste nell'adottare software di terze parti, quali BeyondTv di SnapStream (**www.snapstream.com**). Purtroppo, i media center gratuiti più diffusi, quali MediaPortal e GB-PVR non riescono a fare altrettanto, di conseguenza , se non vuoi spendere ulteriore denaro in software, non puoi che armarti di pazienza, o creare una partizione con XP.

D Ho fatto l'errore di lanciare *Assassin's Creed* lasciando attivo in background Skype. In una delle missioni iniziali, il gioco si è ridotto a icona a causa di una telefonata in arrivo e ora non riesco più ad avviarlo a schermo intero, ma solo in finestra.

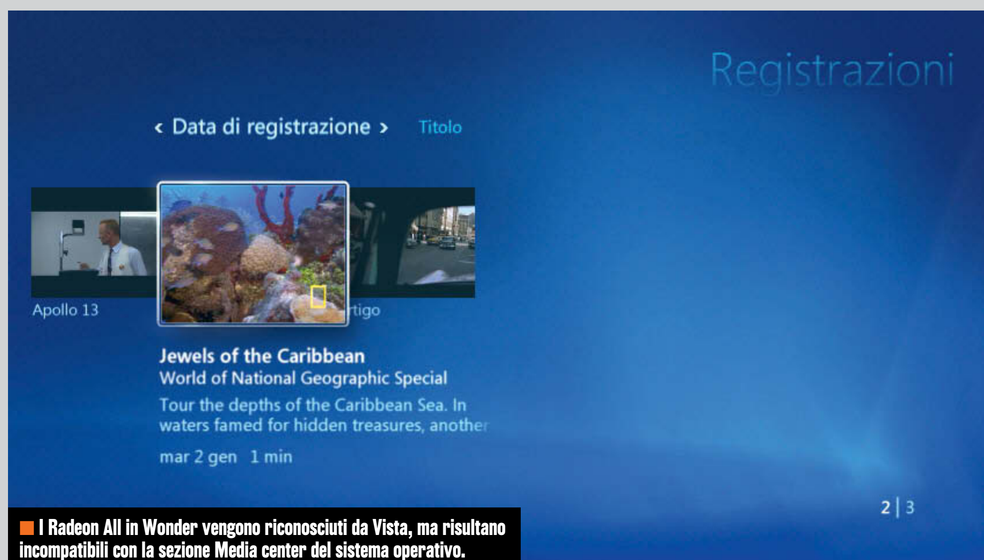
Stoned

R Per far sì che il gioco riconquisti la modalità a schermo intero, non devi fare altro che premere la combinazione di tasti **ALT+Enter**. Sfrutto la tua domanda per rispondere ai tanti lettori che incappano nell'errore **nv4_disp**, che potrà essere debellato solo con l'arrivo di nuovi driver da parte di NVIDIA, ma la cui comparsa può essere ridotta avviando il gioco in modalità amministratore e attivando manualmente il Triple Buffering nel pannello di controllo NVIDIA, nella sezione Manage 3D Settings.

D Ho overclockato la mia Point of view 8800 GTX raggiungendo senza problemi i 607 MHz, ma ho notato un aumento del rumore prodotto dal dissipatore. Pensi che installando un ThermalTake DuOrb risolverei il problema?

GiAnO_BiF

R Chi intende sostituire il dissipatore standard delle 8800 ha oggi molte alternative. Tra tutte, il DuOrb da te indicato è quello che offre il miglior raffreddamento, avvicinando la temperatura della GPU ai 40 gradi nei momenti di maggior carico. Leggermente meno efficiente dal punto di vista termico, ma potenzialmente più silenzioso, è il Thermalright HR 03 (disponibile in versione Plus per le GTX-Ultra e in versione GT per le 8800 GT e le 9800 GTX) a cui va abbinata una ventola da 92 o 80 mm nel caso si desideri overclockare.



I Radeon All in Wonder vengono riconosciuti da Vista, ma risultano incompatibili con la sezione Media center del sistema operativo.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER – le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa – Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Bassa – Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Media – Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Media – Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x
PC Fascia Alta – Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
PC Fascia Alta – Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *DEFCON con Beretta*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Fare sbellicare i suoi capi con testi divertenti e ironici. E con la pretesa di essere pagato, soprattutto.
Gioco Preferito: *Civ IV: Beyond the Reda*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Andare in tour a Los Angeles con il famoso "SalvanodelGrandeFratello" in qualità di portaborse ufficiale.
Gioco Preferito: *ARCA Sim Racing*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Suggerire nuovi simpatici tormentoni al nostro Raffaello redazionale. Come se ce ne fosse bisogno...
Gioco Preferito: *rFactor*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Divorare ghiotte aragoste in quel di Seattle e nel gridare allo stadio Safeco Field "Ichro-chi?"
Gioco Preferito: *Soulstorm*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *SW: L'Esercito dei Corrotti*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Divertirsi ad ascoltare le improbabili cronache redazionali narrate dal Beretta. Per la serie: "I cattivi maestri".
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*

Sopravvissuti

C'è chi sopravvive ai mostri e chi ai dinosauri carnivori. Il segreto, però, è sempre quello: saper correre.

VI avevamo preparato nei mesi scorsi, con Anteprime e Speciali che cominciavano a squarciare il velo di segretezza in cui era avvolto *Alone in the Dark*. Ora, il momento è giunto.

Nel vortice tenebroso che avvolge la Grande Mela, il nostro eroico Paolo Paglianti ha affrontato gli orrori e gli abomini che si sono dati appuntamento a Central Park. Preparatevi a sei pagine di pura tensione, perché il Male non ha concesso tregua al nostro inviato. Ulteriori anticipazioni sarebbero fuori luogo, dunque spostiamoci su qualcos'altro che affonda le proprie radici nel passato dei giochi PC, e non solo. Ci riferiamo a *Turok*: un nome che non sarà nuovo a chi videogioca da qualche tempo. In un periodo di revival, anche la lotta tra uomini e dinosauri è tornata a proporsi.

Chi sopravviverà, nei combattimenti all'arma bianca contro i Velociraptor e nelle sparatorie con i soldati ostili del perfido Kane? Bella domanda, soprattutto alla luce dell'interessante sistema di Intelligenza Artificiale sviluppato per controllare i lucertoloni preistorici. Di certo, un ferito grave c'è già, ed è l'originalità.

Alla ricerca di questo "Graal", ci siamo rivolti a un maestro indiscusso quale Indiana Jones. Attendevamo con una certa trepidazione *LEGO: Indiana Jones*. Non fosse altro perché il lavoro svolto da Traveller's Tales sulle due trilogie di "Guerre Stellari" ci aveva stregato e ci aveva spinto a considerare *LEGO Star Wars* e *LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica* tra i migliori videogiochi ispirati alla galassia concepita da George Lucas.

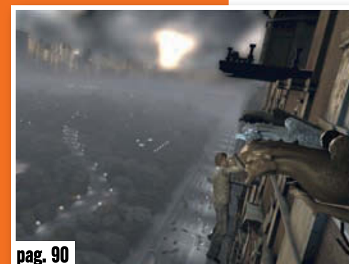
Com'è andata con *LEGO Indiana Jones: Le Avventure Originali* lo scoprirete indossando cappello, giacca di pelle e dondolando appesi alla vostra frusta fino a pagina 110. Inutile nascondere che la qualità c'è e che i fan del dottor Jones avranno di che divertirsi, ma per la mitica coppa manca ancora un pezzo di mappa.

Prima di lasciarvi agli altri titoli recensiti, sottolineiamo la prova di *ARCA Sim Racing* scritta da Alberto "Pape" Falchi. Se ci seguite da un po', sapete quanto Alberto possa essere rigoroso nei confronti delle simulazioni di guida, uno dei generi che lo entusiasmano maggiormente. Il fatto che questo stile di divertimento non stia attraversando un momento particolarmente brillante, e che le soddisfazioni vadano cercate spulciando tra campionati d'oltreoceano e giochi di un passato che inizia a diventare remoto, non lo ha mai frenato. Persino questo mese è riuscito a proporre a tutti i suoi lettori una piccola perla. Seguitelo: chissà mai che non vi capiti di incontrare il nostro Pape sulla griglia di partenza di un campionato online? In fondo, anche quella delle simulazioni è una vera lotta per la sopravvivenza.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET


pag. 90


pag. 96


pag. 99


pag. 100


pag. 102


VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Consegnare tutti i testi di un anno di lavorazione in un giorno solo. Il 32 dicembre. Del 2080.
Gioco Preferito: *Europa Universalis: Rome*


LUCA PATRIAN
Specializzato in: Andare a caccia di Raffaello Rusconi quando "si assenta un attimo": è l'unico che conosce tutti i suoi covi.
Gioco Preferito: *WWF Wrestlemania C64*


ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefono che impazzisce. Ma si sa, lui risolve i problemi.
Gioco Preferito: *Civilization Special*


FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a dimenticare un bisturi nella pancia di ogni articolo e poi dire: "Ops".
Gioco Preferito: *Project: Snowblind*

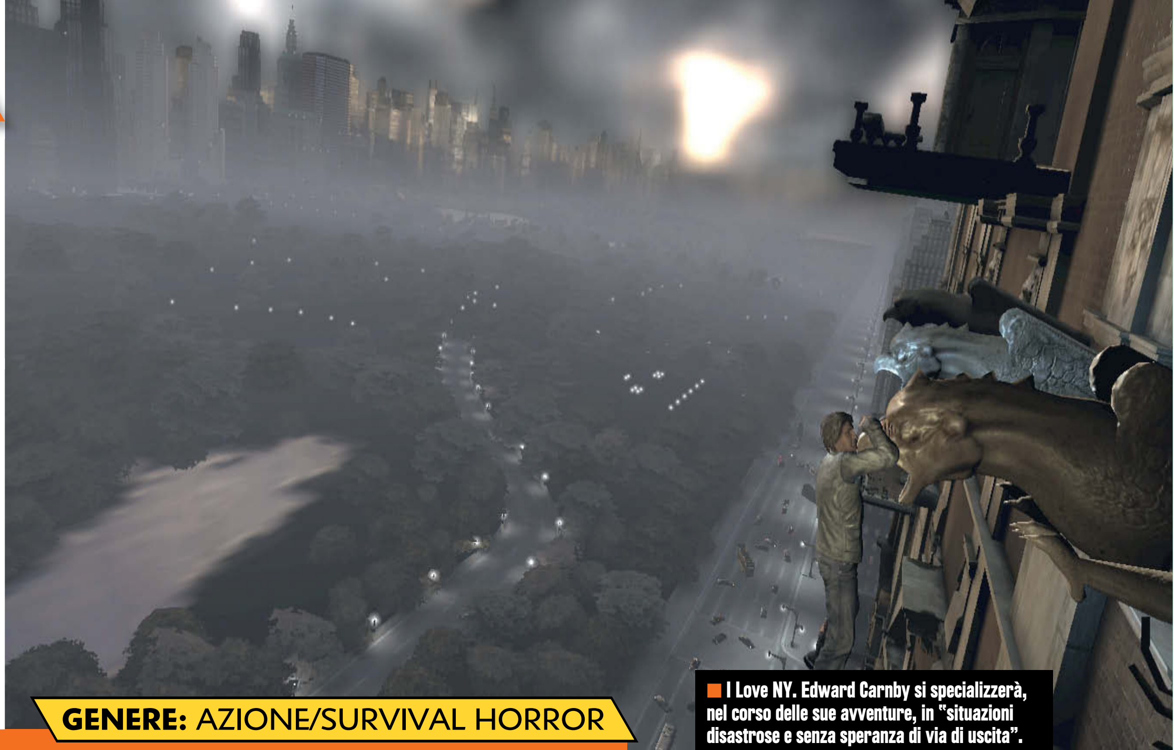

ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina.
Gioco Preferito: *PES 2008*


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*


ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare gli SMS, ICQ e Skype!
Gioco Preferito: *Sam & Max in Vacanza*







I Love NY. Edward Carnby si specializzerà, nel corso delle sue avventure, in "situazioni disastrose e senza speranza di via di uscita".

GENERE: AZIONE/SURVIVAL HORROR

ALONE IN THE DARK

Il Male serpeggia nel sottosuolo della Grande Mela.

IN ITALIANO

Alone in the Dark **è completamente tradotto nella nostra lingua, compresi i numerosi dialoghi. La qualità del doppiaggio è generalmente buona e convincente, anche se alcune frasi, sebbene corrette, sembrano a volte dette fuori dal contesto. Qualche piccolo errore non mina, comunque, la giocabilità.**



NEW YORK E IL CINEMA

La Grande Mela non è solo il set di numerosi giochi, ma anche di una quantità imbarazzante di film (come avrete intuito leggendo il testo principale). Se volete vedere quali sono i film girati finora a New York, puntate il vostro navigatore Internet su www.newyorkinthemovies.com.

NEW York è un luogo insieme affascinante e misterioso, un crocevia culturale in cui sono ambientati migliaia di film, serie TV e romanzi di ogni genere. Tra le città americane, anche a causa di una vicinanza non solo geografica con l'Europa, è senza dubbio una delle più gotiche e oscure.



Non ci ha stupito nemmeno un po' il fatto che Eden Games abbia collocato il nuovo *Alone in The Dark* proprio nella Grande Mela. Abbandonati i miti di Cthulhu e il periodo d'inizio '900 dei primi episodi, partirete nella stanza di un hotel fine '800 che si affaccia proprio su Central Park.

Ma il panorama non sarà il primo dei vostri pensieri. Appena aperti gli occhi, letteralmente, vi ritroverete nei panni di un Edward Carnby completamente spaesato, con una compagine di brutti ceffi che hanno pessime intenzioni. La memoria non funziona, quindi non avrete idea se sia più importante sapere chi siate veramente o perché i detti delinquenti abbiano intenzione di riempirvi di piombo senza tante cerimonie.

In vostro aiuto, arriva il Male. Le pareti dell'albergo sembrano prendere vita e vengono percorse improvvisamente da vene rosse e purulente, che squarciano muri, porte e chiunque osi trovarsi sul loro imprevedibile sentiero. E, sia chiaro, l'aiuto arriva per caso: il vostro aguzzino viene fatto a pezzi da una di queste "vene", ma il Male non ha intenzioni migliori per voi. Ecco, quindi, che inizia il lungo viaggio alla scoperta di cosa sta distruggendo New York partendo dal sottosuolo, nonché del vostro passato.

CLOVERFIELD

Una delle tentazioni più frequenti per chi recensisce videogiochi è quella di incasellare i titoli in "generi". Indicando semplicemente il "genere", si riesce a dare un'idea immediata del tipo di gioco, ma si corre il rischio di non fotografare l'intera esperienza.

Con *Alone in the Dark*, il pericolo non c'è. È un gioco atipico, quasi sperimentale, che sfugge a una definizione tradizionale completa. Unisce aspetti molto diversi tra loro, che normalmente non si trovano fianco a fianco nello stesso titolo. Innanzitutto, dovrete esplorare. Siete in un mondo con regole strane, in cui pavimenti e soffitti crollano senza preavviso, e più di una volta dovrete camminare sulle pareti di un appartamento rovesciato. Il Male, poi, è molto generoso quando si tratta di creare e spedire i suoi orridi emissari, dunque ci sono parecchi scontri e duelli. Inoltre, per la gioia di chi ama utilizzare la materia grigia oltre al "grilletto" del proprio mouse, in *Alone in The Dark* troverete decine di enigmi e puzzle che metteranno a dura prova la vostra logica, da risolvere con tutto quello che avete intorno, dalle fiamme all'elettricità; dai mobili all'acqua.

> "Le pareti dell'hotel sembrano prendere vita"

Alone in the Dark è particolare a partire dal sistema di salvataggio. Potrete affrontare le peripezie di Carnby come in un qualsiasi gioco, ovvero dall'inizio alla fine (o quasi); oppure, come quando acquistate un serial TV in DVD, decidere di saltare una scena o un intero episodio. *Alone in the Dark* è infatti diviso in otto "episodi" (i "livelli"), ognuno a sua volta organizzato in "scene". L'inizio di ogni scena corrisponde, normalmente, a uno dei punti di salvataggio previsti dal gioco. Non è consentito, quindi, salvare liberamente, come invece succede nella maggior parte degli FPS, e come sapete, per chi vi scrive questo è male. Tuttavia, se una sequenza o un enigma risultano particolarmente ostici, potete decidere di saltarlo a piè pari. In questo caso, iniziando da un episodio o una scena successiva, vi verrà presentato persino un rapido riassunto di ciò che è

VEDERE ALONE IN THE DARK

Il motore grafico di *Alone in the Dark* è spettacolare: gli ambienti sono completamente tridimensionali e integrano un fantastico sistema d'illuminazione. Il gioco di luci e di ombre non è solo estetico, dato che il buio – è il caso di dirlo – può uccidere. Integrato nel motore grafico, troviamo un sistema ottimo fisico, che simula le leggi naturali della gravità e dell'impatto dei solidi in modo quasi perfetto. Sebbene in alcune sequenze (segnatamente, la corsa in auto per New York) si dimostri inadeguato (con auto che saltano come birilli), nel gioco "normale" è convincente. In particolare, ci ha colpito la gestione delle corde e del fuoco.

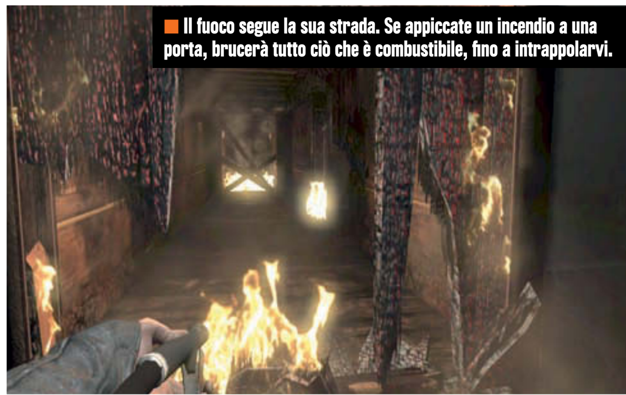


SENTIRE ALONE IN THE DARK



Un plauso speciale lo merita la colonna sonora, che è una delle migliori che ci sia capito di sentire negli ultimi anni. Le tracce sonore sono eccellenti e non sfigurerebbero in una produzione hollywoodiana: i brani sono cantati dal coro The Mistery of Bulgarian Voices – non ci stupisce che questo coro abbia vinto un Grammy! – e sono inseriti in modo splendido nell'evoluzione del gioco. Saltate con l'auto oltre un baratro? Mentre l'inquadratura cambia per riprendere il retro dell'auto e la distruzione che lasciate alle vostre spalle, parte una traccia di un'intensità completamente diversa, che sottolinea il "momento". Ci sentiamo di consigliarvi l'acquisto della versione Limited per avere il CD contenente la colonna sonora.





Il fuoco segue la sua strada. Se appiccate un incendio a una porta, brucerà tutto ciò che è combustibile, fino a intrappolarvi.

I filmati, che narrano l'evoluzione dell'intricata trama, utilizzano il motore di gioco: i volti sono particolarmente riusciti, tranne qualche caso un po' amorfo.

successo, esattamente come capita prima di ogni puntata televisiva di "Lost".
Il sistema, come abbiamo già scritto in sede di anteprima, ci ha colpito e non in modo completamente favorevole. Siamo convinti che i giocatori più decisi, quelli che in *Bioshock* risolvono tutte le sotto-quest e che cercano tutte le bandiere di *Assassin's Creed*, non cadranno nella tentazione di abusare di questo inusuale sistema di salvataggio e "salto". Tuttavia, siamo altrettanto certi che i giocatori meno esperti potrebbero non resistere con la stessa tenacia, e il rischio è che lo utilizzino troppo spesso, rovinandosi di fatto il divertimento posto dalla sfida.

Fosse una sequenza di guida adrenalinica, oppure un enigma un po' più astruso, abbiamo trovato diversi "punti" di *Alone in the Dark* che richiedevano due o tre tentativi (in alcuni casi, anche una mezza dozzina) per arrivare alla fase successiva. Non crediamo sia il caso di penalizzarlo per questa scelta, infatti il voto non ne tiene conto, ma preferiamo avvertirvi che – di fatto – non potrete bloccarvi in questo gioco.

L'unico vincolo presente è che le ultime tre sequenze (la "fine") rimarranno bloccate finché non completerete almeno il 75% di *Alone in the Dark*.

DIE HARD

Il metodo migliore per descrivere *Alone in the Dark* è questo: un mondo governato da leggi fisiche realistiche e da eventi innaturali, in cui vi troverete a muovervi, esplorare, arrampicarvi, saltare, combattere e risolvere enigmi di natura molto varia.

Per permettere al giocatore azioni diverse quali balzare da una corda all'altra, guidare auto tra i detriti di New York e spostare oggetti, i programmatori hanno creato un sistema di controllo molto completo, ma anche piuttosto complesso, che cambia funzionalità secondo cosa state facendo.

Normalmente, vi potrete muovere sia in terza persona, sia in prima. La particolarità di *Alone in the Dark* è che in terza persona sarete liberi di ruotare la visuale intorno a voi solo per una certa ampiezza. Ecco, quindi, che sarete spinti a passare dalla terza alla prima persona per guardarvi attorno, per poi tornare in terza per evitare di cadere da un precipizio, o al fine di prendere meglio le misure per un salto particolarmente ardito.

In alcuni casi, come quando vi arrampicherete lungo un tubo o per le scale, la prospettiva passerà in automatico alla terza persona – che offre una panoramica migliore del vostro eroe appeso nel vuoto. Questo succederà anche quando raccoglierete un oggetto, come un'arma o un pezzo di tavolo: i controlli, che prima servivano per ruotare la telecamera, ora muoveranno le vostre braccia, che potranno far ruotare l'oggetto intorno a voi. Ciò significa anche che non potrete raccogliere e mettere nell'inventario tutti i bastoni e le torce che troverete: Edward Carnby è in grado di portare con sé un solo oggetto, in mano, con l'eccezione di cinque o sei oggetti "speciali", tra cui – fortunatamente – la fida pistola.

Sembra complesso? Nei primi dieci minuti di gioco, in effetti, ci siamo sentiti un po' spaesati, dato che è un sistema molto diverso dai giochi provati finora. In realtà, basta affidarsi a un buon joypad: vi sconsigliamo caldamente di affrontare *Alone in the Dark* con tastiera e mouse, che non sono per niente funzionali per gestirne il sistema di controllo.

In generale, il gioco è pensato per un'interfaccia del genere, quindi sia l'esplorazione, sia la soluzione degli enigmi e i numerosi combattimenti vanno affrontati tendendo presente il sistema di controllo. Per esempio, dovrete ricordare che non c'è un tasto per "colpire", ma bisognerà brandire una spada roteandola sopra il capo e poi vibrare il fendente spostandola velocemente in avanti.

GHOSTBUSTERS

I combattimenti contro gli oscuri agenti del Male sono una parte importante del gioco:

ALONE DELUXE

Come capita spesso, *Alone in the Dark* uscirà anche in una Limited Edition con contenuti extra. Oltre al gioco, troverete una miniatura di Edward Carnby di circa 15 cm, il CD della colonna sonora (che, vi garantiamo, ascolterete!), un art book contenente del materiale inedito e il DVD del "making of" del gioco. Il costo della versione Limited è 59,99 euro.

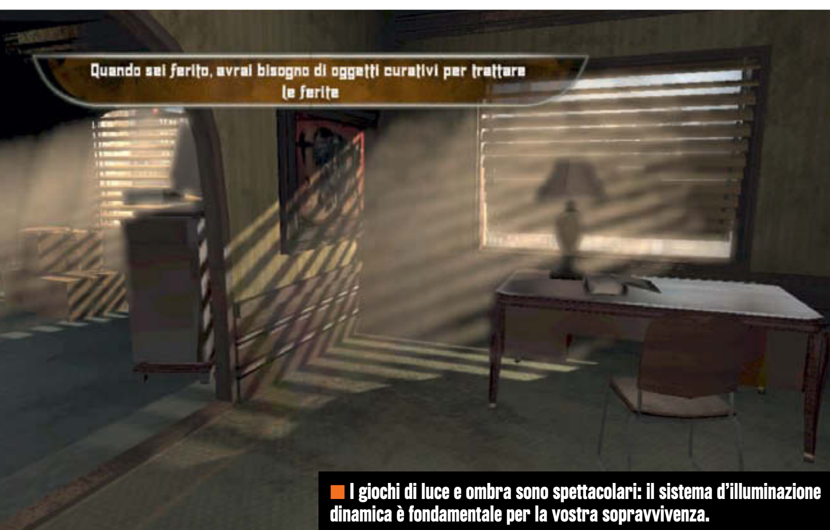


SISTEMA DI CONTROLLO

Come abbiamo scritto, il sistema di controllo di *Alone in the Dark* è molto completo, ma anche complesso. Purtroppo, Eden Games non è riuscita a combinarlo efficacemente con il classico tastiera+mouse. C'è da dire che siamo sinceramente curiosi di sapere se sarebbe stato possibile farlo in modo migliore, dato che i controlli sono tanti (esiste un tasto persino per sbattere le palpebre – e nel gioco serve!). In ogni caso, vi consigliamo caldamente di dotarvi di un buon joypad. Se utilizzerete il controller di Xbox 360, per cui il gioco è stato pensato, vi troverete molto bene.

ARMI CONTRO GLI ZOMBI

In *Alone in the Dark* troverete solo un'arma da fuoco: la fidata pistola che vi accompagnerà per tutto il gioco. Non avrete mitra e fucili, però potrete trasformare ogni bastone di legno, pala, tubo, sedia e via dicendo in un'arma impropria da utilizzare o tirare addosso ai nemici. Inoltre, ogni tanto, vi capiterà di trovare una spada o una mazza, che però non potrete tenere troppo a lungo con voi.



I giochi di luce e ombra sono spettacolari: il sistema d'illuminazione dinamica è fondamentale per la vostra sopravvivenza.





EDWARD CARNBY E GLI OGGETTI

Il vostro eroe gotico potrà portare solo alcuni tipi di oggetti: spray medici, la pistola, un accendino e la torcia elettrica (insieme alle batterie per farla funzionare). Eccezion fatta per due o tre oggetti speciali, nella sua giacca troveranno spazio solo delle bottiglie di liquido esplosivo o incendiario, che potrete combinare con i proiettili per creare dei colpi micidiali, oppure con degli stracci per costruire delle rudimentali molotov, molto utili avendo a che fare con nemici che patiscono soprattutto il fuoco. Oltre a tutto questo, potrete portare un solo oggetto, che terrete in mano, sia esso una spada, una mazza, un bastone, un estintore o una bombola di gas.





I cittadini di New York, quando presi dal Male, vengono trasformati in perfidi mostri senza scrupoli.

LA TRAMA

Se vi rivelassimo qualcosa di particolareggiato sul perché New York è scossa da un attacco del Male (vocabolo che usiamo volutamente in modo improprio e generico per non svelarvi nulla), vi faremmo quasi un dispetto. La qualità narrativa sfoggiata da Eden Games è alta e sebbene la trama soffra di qualche cliché, quasi inevitabile in un gioco o un film del genere, non guasterebbe in un prodotto di alto livello hollywoodiano. Ciò che possiamo dirvi è che l'intreccio non è affatto banale, e si svela un poco per volta senza creare grossi gap logici. E sì, c'è un motivo per cui il protagonista è il medesimo dei giochi della stessa serie usciti all'inizio degli Anni '90.

gli onesti e probi cittadini della Grande Mela sono stati trasformati in contorti abomini decisi a spezzarvi le ossa senza pietà. Perciò, dovrete difendervi picchiando più duro e prima di loro.

Il grosso problema è che, nella trasformazione, gli aguzzini del Male sono diventati praticamente invulnerabili: incassano colpi e i proiettili, ma si rialzano invariabilmente dopo qualche secondo di stasi. L'unico metodo per eliminarli definitivamente, come insegnano centinaia di anni di Inquisizione, è usare il fuoco.

Alone in the Dark vi offre un mondo di opportunità per porre fine a questi mostri. Il sistema più semplice è di colpirli con armi tradizionali fino allo sfinimento, prenderli per i piedi e buttarli nel fuoco. Divertente, ma dopo le prime tre volte si rivela una procedura un po' lunga.

Potrete prendere una mazza da baseball, andare vicino alle fiamme, incendiarla, e usarla come una spada di tradizione biblica, per infliggere ferite mortali e definitive. Non c'è la mazza? Nessun problema, distruggete un tavolo in un sano raptus di follia ordinata, e troverete quattro gambe

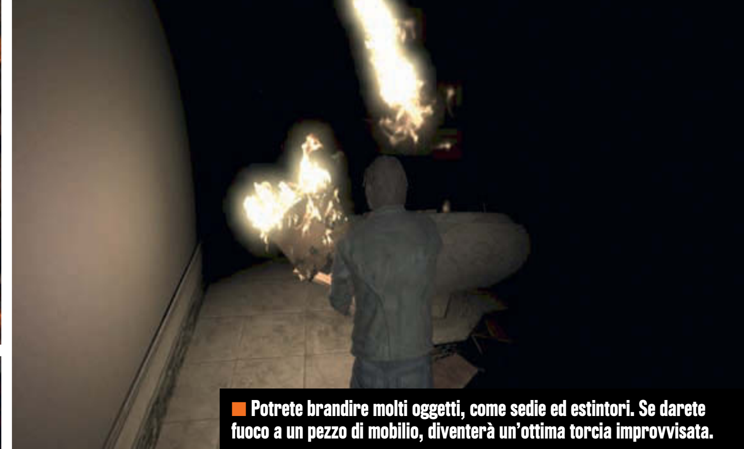
> "È un gioco atipico, quasi sperimentale, che sfugge a una definizione tradizionale"

da impiegare come torce e come armi. Oppure, potrete combinare dell'alcool ai vostri proiettili e creare un caricatore di colpi in grado di incendiarsi e ferire a morte i nemici dell'oltretomba. Esistono altri metodi, più o meno inventivi, ma li lasciamo alla vostra immaginazione.

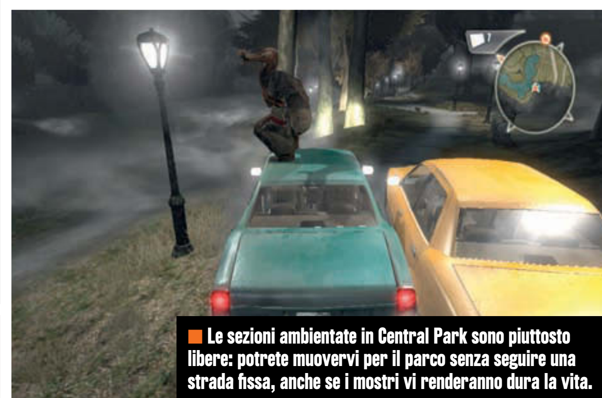
Quel che ci preme di sottolineare è che *Alone in The Dark*, da questo punto di vista, è molto aperto. Nel caso dei combattimenti, non esiste una sola soluzione, ma diversi problemi che possono essere risolti come preferite. Ci sono due nemici, una fiamma libera nella stanza vicina, un bastone, un tavolo e una bombola di gas. Deciderete voi come affrontare i nemici – a volte, anche la fuga è un'opzione valida, dato che gli avversari non sono dei campioni di agilità.

Il gioco, nel suo complesso, è però un po' "rigido". Rispetto ad altri titoli d'azione, Carnby tende a muoversi in modo un po' legnoso. Normalmente, quando state meditando su come risolvere un enigma, o state gironzolando per Central Park lontano dalle minacce peggiori, non è un problema. Quando si tratta di combattere, invece, il sistema di controllo iper-complesso e un ritardo minimo (ma sensibile) nelle risposte del vostro eroe saranno fastidiosi.
Lo ripetiamo, con il mouse e la tastiera è quasi impossibile riuscire a manovrare in modo efficace le armi, evitando nel contempo gli attacchi nemici. Con il joypad, periferica per cui evidentemente il gioco è stato pensato, le cose vanno decisamente meglio, anche se non potrete mai affrontare *Alone in the Dark* come un frenetico FPS, in cui scartate a destra e sinistra, e poi sparare dieci colpi in sequenza con la precisione di un cecchino. In tutto il gioco, non abbiamo "sofferto" troppo questa limitazione, se non in





Potrete brandire molti oggetti, come sedie ed estintori. Se darete fuoco a un pezzo di mobilio, diventerà un'ottima torcia improvvisata.



Le sezioni ambientate in Central Park sono piuttosto libere: potrete muovervi per il parco senza seguire una strada fissa, anche se i mostri vi renderanno dura la vita.







Per "governare" le fiamme, potrete utilizzare gli estintori. Purtroppo, il fuoco è molto veloce.

un paio di occasioni, contro dei mostri particolarmente grossi o gruppi numerosi di nemici. I programmatori, per fortuna, si devono essere accorti che non sarebbe stato divertente affrontare venti zombi tutti insieme, quindi hanno limitato gli scontri realmente duri a poche "zone". Inoltre, hanno sapientemente seminato degli oggetti interessanti vicino ai luoghi di queste battaglie: in un dato punto, un paio di mostri sono letteralmente apparsi davanti a noi passando attraverso una parete e, un po' per la sorpresa, un po' per il fatto che non eravamo pronti, ci hanno fatto a pezzi velocemente. Giocando la seconda volta, sapendo cosa ci aspettava, ci siamo mossi in modo più circospetto notando una bombola di gas nelle vicinanze dell'imminente punto di entrata delle creature. Ci siamo preparati ed è bastato un colpo di pistola per far esplodere la bombola e liberarci degli abomini.

Alone in the Dark è, infatti, un gioco che non potrete finire senza morire nemmeno una volta. Intendiamoci, quasi nessun gioco (a parte qualche avventura dove la prematura dipartita del protagonista non è nemmeno contemplata) può essere verosimilmente finito senza venire schiacciati, sbudellati, massacrati in qualche modo. Tuttavia, *Alone in the Dark* acutizza questo aspetto, creando delle situazioni da cui potrete uscire solo dopo essere finiti male, come mostri che appaiono dal nulla e senza preavviso. Non è una cosa negativa, soprattutto perché i programmatori hanno piazzato i punti salvataggio con una certa intelligenza, quindi non dovrete ripercorrere "pezzi" troppo lunghi.

TAXI DRIVER

Gli spazi "chiusi" del gioco, che rappresentano circa l'80% di *Alone in the Dark*, lasciano poco spazio alla vostra iniziativa. Non esistono grossi bivi. Si tratta, in generale, di un percorso prefissato da cui potrete allontanarvi ben poco. Fanno eccezione le "sequenze" ambientate in Central Park, dove invece dovrete muovervi su una mappa più aperta (pur se delimitata sia dai confini del parco, sia da eventi innaturali) e potrete persino salire a bordo delle auto per muovervi più velocemente e con meno problemi.

Se, all'aperto, *Alone in the Dark* si trasforma quasi in un *GTA* con gli zombi, al chiuso pone l'accento su numerosi enigmi, che mischiano problemi quasi "classici" con la moderna tecnologia di cui il gioco è intriso fino all'osso. Alcuni capitoli ne sono letteralmente infarciti e vi capiterà di passare da un enigma all'altro: queste sono le sequenze che ci sono piaciute di più e che ricordano davvero gli *Alone in the Dark* del passato.

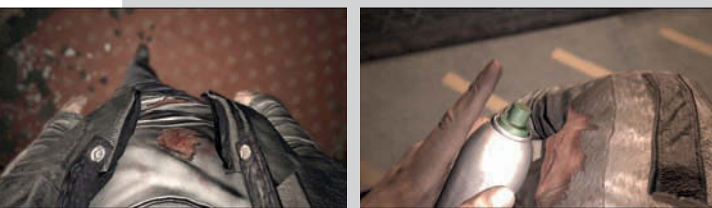
I rompicapi sfrutteranno spesso il motore fisico. Si tratterà, quindi, di "giocare" con la gravità e l'inerzia, ma anche con l'acqua, il fuoco e l'elettricità. Dovrete ragionare prima di agire, chiedendovi cosa sia possibile fare con il materiale a vostra disposizione: una porta chiusa, una fiamma e un bastone. Se date fuoco alla porta, poi dovrete fare i conti con un incendio.

Gli enigmi sono ben articolati e raramente si ripetono con troppa frequenza puzzle con soluzione simile. Per esempio, il "capitolo" con una sezione nelle fognature, di fatto, contiene una serie di sequenze tutte a base di acqua e elettricità, ma con soluzioni piuttosto varie. Non dovrete


Alcune sequenze sembrano quasi un gioco di piattaforme: in questi casi, il sistema di controllo è perfettamente adeguato.

LE FERITE DI EDWARD CARNBY

Edward si farà male, e molto, durante il gioco. Con mostri che lo colpiscono, mordono, sferzano, c'è poco da stare allegri. Per fortuna, è abbastanza coriaceo da sopportare ferite mortali. Non esiste una "barra di energia", ma vedrete il suo fisico da modello coperto, sempre più, da danni di ogni tipo. Per curarsi, dovrà utilizzare delle bende sulle ferite "aperte", e uno spray medico sulle altre. È importante fermare le emorragie il prima possibile, sia perché rischiano di farvi collassare, sia perché l'odore del sangue attrae i mostri.




Dovrete "provare" la sequenza tra le strade di New York parecchie volte.

PREVIOUSLY, ON ALONE IN THE DARK

Come abbiamo scritto, nel gioco è sempre possibile saltare alla "scena" seguente (tranne che per le ultime fasi). A tale scopo, avrete a disposizione un'interfaccia simile a quella dei "capitoli" di un DVD. Ogni "lineetta" indicherà la posizione relativa nel capitolo: quelli pieni di enigmi, per cui è previsto un "salto" ognuno, hanno una densità di "linee" maggiori.



premere dieci interruttori tutti uguali; in un caso, sarà necessario spostare il cavo della corrente, mentre in un altro la sfida consisterà nello scoprire dove aggrapparvi, oppure come eliminare un nemico particolarmente ostico che vi infastidisce mentre state risolvendo il "problema".

Eden Games merita un plauso speciale per aver evitato l'ossessiva ripetizione di enigmi dello stesso tipo. Spesso ci capitano giochi che, introducendo un elemento nuovo (come la possibilità di spostare i mobili o di impiegare l'elettricità) richiedono al giocatore di continuare a sfruttarlo in modo quasi ossessivo. In *Alone in the Dark* questo non capita e, come risultato, non penserete tanto spesso alla frase "questa l'ho già vista". Inoltre, a causa della struttura a episodi, quando vi troverete di fronte a un enigma di qualsiasi natura, saprete che potrete sempre risolverlo con ciò che vi sta attorno. Una fiamma che si sprigiona da una conduttura troncata del gas, un tubo di metallo sul pavimento, una bombola: se è necessario per proseguire, l'oggetto è lì in bella vista, oppure – alla peggio – nascosto

"Non è un gioco che potrete finire senza morire"

in un armadietto o in una zona buia. Ciò ha un riflesso anche sull'inventario. Di fatto, potrete portare con voi solo pochi oggetti "standard", come la pistola, la torcia elettrica e l'accendino. Oltre a questi, nella vostra capiente giacca trovano posto solo spray di varia natura, bottiglie contenti liquidi incendiari e stracci assortiti. Tutto qui. Non dovrete portarvi dietro tubi, assi e parti di mobili, né collezionare decine di chiavi – anche perché, nella maggior parte dei casi, le porte chiuse possono essere aperte a suon di colpi di ascia o di estintore, oppure bruciate con un bel fuocherello.

Vorremmo dilungarci sulla natura di questi enigmi, ma finiremmo per rovinarvi il divertimento principale del gioco. Preferiamo limitarci a scrivere che gli enigmi di *Alone in the Dark* sono tanti, interessanti e divertenti. Inoltre, il sistema di controllo, che come abbiamo scritto risulta un po' rigido nelle sezioni più "d'azione", è adattissimo a questo genere di enigmi.

L'AVVOCATO DEL DIAVOLO

Alone in the Dark è, come abbiamo già detto all'inizio, un gioco sperimentale. Su quasi ogni numero di GMC ci lamentiamo del fatto che escono seguiti su seguiti, che ripropongono strutture consolidate e viste centinaia di volte, quindi questo aspetto è solo positivo. Naturalmente, essendo un gioco diverso dai suoi simili, anche se non originale (non propone un "genere" nuovo, ma ne integra di diversi con un sistema di controllo diverso dal solito), sono presenti delle ingenuità che, siamo sicuri, in un ipotetico nuovo titolo della saga potrebbero essere corrette con pochi sforzi. Per esempio, i sistemi di salvataggio sono piazzati bene e quasi non ci siamo lamentati della mancanza di quick-save libero. Tuttavia, in un paio di occasioni, dopo un punto di salvataggio era presente una sequenza animata lunga più di un minuto, e che non era consentito saltare. La prima volta abbiamo seguito l'evolversi dell'affascinante trama; dalla seconda in poi,

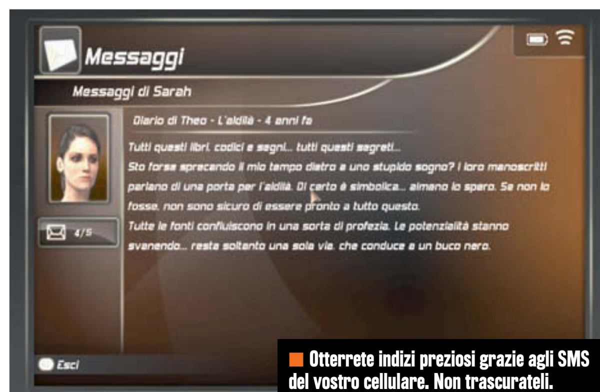




Gli enigmi richiedono un po' di materia grigia. Il sistema fisico è perfettamente integrato nel gioco e potrete – per esempio – spostare oggetti. Anche i cavi.







Otterrete indizi preziosi grazie agli SMS del vostro cellulare. Non trascurateli.

IL PASSATO DI EDWARD CARNBY

I primi tre *Alone in the Dark*, usciti tra il '92 e il '94, sono dei veri gioielli (un quarto, *The New Nightmare*, è del 2001, ma non era all'altezza dei predecessori). Di fatto, hanno creato il genere del Survival Horror che, per l'appunto, è nato su computer e non su console, come invece molti credono. I tre giochi coniugavano esplorazione (molto più limitata rispetto al nuovo *Alone* – nel primo episodio si girava "solo" per una singola villa!) con enigmi e qualche combattimento, ed erano ambientati negli Anni '20. Il protagonista era lo stesso Edward Carnby che ora ritrovate nell'epoca contemporanea e molto più giovane dell'investigatore dei titoli precedenti. Ma non temete: la trama spiegherà il perché di questo "trasferimento".



dovendola ripetere perché non riuscivamo a sopravvivere agli attacchi del Male, ci siamo un po' innervositi.

Le sezioni che definiremmo "d'azione", come i numerosi salti, arrampicamenti e via dicendo, si integrano senza sforzo nella struttura di gioco: si tratta, spesso, di sezioni che fanno parte di enigmi, quindi vanno benissimo. I combattimenti, invece, sono a volte molto frustranti, poiché è difficile acquisire una dimestichezza sufficientemente immediata con l'interfaccia di controllo, che rimane comunque più rigida di quella vista in giochi all'apparenza simili.

Un paio di sequenze sono davvero al limite della frustrazione: per esempio, la corsa in taxi per le strade di New York in rovina è, in pratica, un laser-game in cui dovrete imparare a memoria la strada semplicemente per tentativi. Essendo piuttosto lunghetta, alla fine risulterà ostica e ripetitiva.

Se *Alone in the Dark* fosse uscito senza la possibilità di saltare dei pezzi di gioco, sarebbe stato, a causa di queste situazioni, frustrante in modo quasi colpevole. Grazie al cielo, i programmatori hanno intuito il problema e hanno creato un sistema che, di fatto, vi permette di vivere l'esperienza che preferite: non è un caso – ne siamo certi – che sia possibile raggiungere il 75% di gioco richiesto per sbloccare il finale proprio saltando i combattimenti più furiosi e le sequenze da "laser game". Ci sarebbe da capire il rapporto di causa ed effetto: Eden Games ha inserito un sistema simile perché alcune parti del gioco erano particolarmente difficili o frustranti, oppure si è concessa qualche sezione un po' sopra le righe sapendo che il giocatore poteva saltarle dopo qualche tentativo?

La risposta è uno dei misteri di *Alone in the Dark*, ma di quelli che ci interessano di meno. Quel che sappiamo è che il gioco propone un'esperienza diversa dal solito titolo d'azione in terza persona, ricca di affascinanti enigmi uniti da una trama degna di un buon thriller, anche se con qualche tema un po' scontato. E sebbene a tratti sarà un po' frustrante e poco intuitiva, è un'esperienza ludica che vi consigliamo, pur con qualche riserva.

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

Resident Evil 4, Apr 07, 7,5
Il Survival Horror per eccellenza arriva su PC, purtroppo con una conversione deludente. La patch uscita successivamente ha migliorato leggermente la situazione.

Silent Hill 2, Mar 08, 8
Sebbene siano usciti anche altre due episodi successivi, il migliore della serie, a nostro avviso, rimane il secondo, ambientato in una città "ectoplasmatica", costantemente coperta da una nebbia fredda e terribile.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Eden Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99 – € 59,99 Limited Edition** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.centraldark.com/index.php

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, DVD-ROM 4x, 8,5 GB HD, Win XP, Vista**
- Sis. Con. **CPU dual core 2,2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Enigmi molto interessanti
- Grafica e, soprattutto, sonoro da urlo
- Combina diversi generi

- Alcune sequenze frustranti
- Interfaccia di controllo con qualche problema
- Movimenti un po' rigidi e con un leggero ritardo

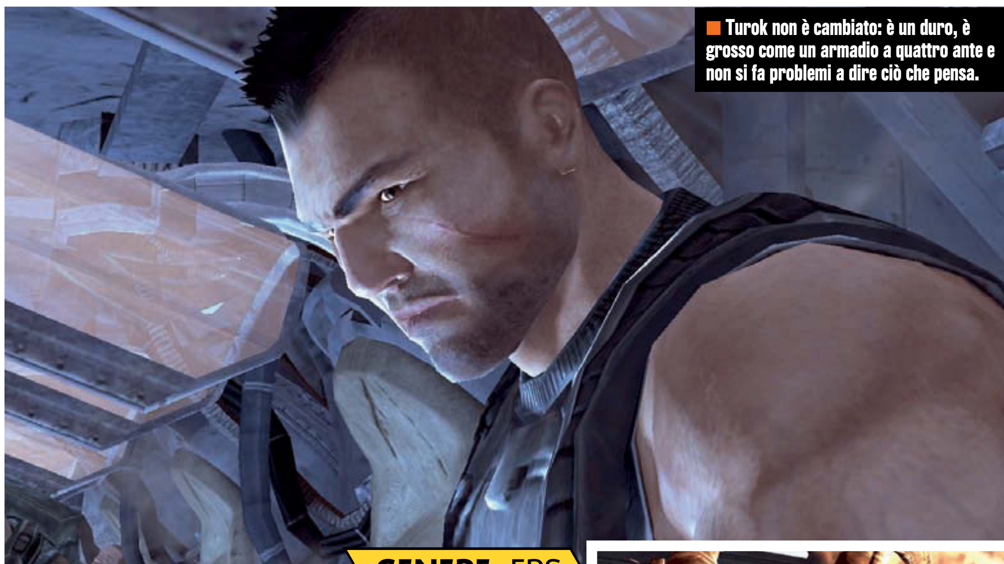
Si avvicina al punto di contatto tra cinema e videogiochi. Gli enigmi e l'esplorazione sono eccellenti, i combattimenti minati da un sistema di controllo un po' complesso e rigido. 10 – 12 ore di divertimento, con qualche frustrazione che, però, potrete saltare liberamente.

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLO	ENIGMI
9	10	8	7	6	9







Turok non è cambiato: è un duro, è grosso come un armadio a quattro ante e non si fa problemi a dire ciò che pensa.

GENERE: FPS

TUROK

Il fossile di Turok è stato riportato alla luce da Propaganda Games.



IN ITALIANO

***Turok* è stato interamente tradotto in italiano, dai manuali ai testi su schermo. Tutte le scene di intermezzo e il parlato durante le missioni sono doppiate nella nostra lingua.**



I dinosauri si saranno anche estinti 65 milioni di anni fa, ma la loro popolarità non accenna a diminuire. Intere generazioni di videogiocatori sono cresciute con il mito di questi affascinanti lucertoloni, le cui avventure sono state narrate da innumerevoli film, fumetti e cartoni animati. Non stupisce, dunque, il successo che ottenne il primo *Turok*, uscito anni fa su Nintendo 64: oltre ad affermare il genere degli FPS su console, riuscì a catturare l'essenza di tirannosauri, triceratopi e velociraptor. Il gioco arrivò anche al PC, ma con esiti meno esaltanti. Ora, dopo il ritorno su Xbox 360 e PS3, il nuovo *Turok* aggredisce anche i nostri PC, proponendo un sistema di gioco con delle idee interessanti e degli spunti originali.

La prima caratteristica che salta all'occhio è l'Intelligenza Artificiale studiata per i dinosauri, che secondo le situazioni possono essere temibili rivali o preziosi alleati. A loro poco importa della battaglia che si sta consumando tra la squadra di Turok e i soldati del malvagio Kane, e attaccano chiunque capiti loro a tiro. Di conseguenza, è possibile affrontare a viso aperto un pericoloso tirannosauro oppure sviarlo per far sì che attacchi i soldati della fazione avversaria, risparmiando proiettili e guadagnando un notevole vantaggio tattico. I vari tipi di lucertoloni presenti hanno diversi comportamenti e abitudini, e di tanto in tanto capiterà persino di imbattersi in degli innocui bestioni vegetariani.

Il tutto si combina con l'ampia gamma di armi a disposizione di Turok, molte delle quali sono dotate di modalità di fuoco secondarie che danno luogo ad alcune finezze tattiche, senza dubbio apprezzabili dai giocatori più esperti.

Secondo i momenti, il nostro eroe potrà ricorrere a fucili e pistole di grosso calibro, ottimi per sfoltire i gruppi più nutriti di nemici, o a coltelli e archi di precisione, tanto letali quanto silenziosi. L'approccio furtivo alle missioni si rivelerà spesso una scelta saggia, così da schivare in più di un'occasione un combattimento svantaggioso e da cambiarne completamente l'assetto tattico. Spettacolare, in tutti i sensi, il

> "Gli elementi innovativi non sono stati sfruttati a dovere"

coltello di Turok, che verrà utilizzato anche durante i corpo a corpo con i dinosauri. Quando si viene attaccati da vicino, infatti, sarà necessario eseguire rapidamente i comandi che appaiono sullo schermo per liberarsi dalle fauci del lucertolone di turno, mandandolo incontro a una morte sanguinosa e truculenta. Il risultato sono degli intermezzi coreografici e violenti, ma che alla lunga rischiano di annoiare.

Uscire vincitori è fin troppo facile e, dopo alcune ore, questi "stacchetti" sembreranno delle noiose interruzioni dell'azione.

I difetti di *Turok* non finiscono qui. È innegabile che Propaganda Games abbia dato vita a un buon FPS, che si lascia giocare dall'inizio alla fine e che, di tanto in tanto, regala qualche soddisfazione; dopo le prime missioni, però, ci si rende rapidamente conto di come tutti gli innovativi elementi studiati dagli sviluppatori non siano stati sfruttati a dovere e di come, superato l'impatto iniziale, le sparatorie risultino ripetitive. Sfruttare i dinosauri è interessante, ma quando si nota lo scarso livello dell'Intelligenza Artificiale dei nemici umani, l'emozione svanisce. I soldati sono spesso dei bersagli facili

JURASSIC PARK

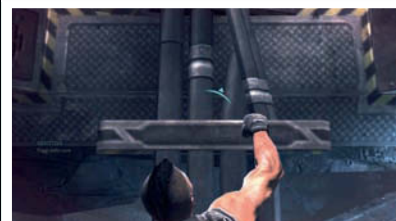
Le ambientazioni di *Turok* sono suggestive e il selvaggio pianeta su cui precipita la Whiskey Company è ricco di scorci e paesaggi mozzafiato. Stesso discorso vale per le foreste e le giungle, assolutamente credibili anche dal punto di vista della vegetazione.

DINOSAURI IN MULTIPLAYER

Oltre alla campagna in singolo, *Turok* offre una serie di modalità per più giocatori. Ci sono alcune missioni pensate apposta per essere affrontate in cooperativa, e classiche battaglie da consumare sulle sette mappe studiate dagli sviluppatori. Le armi utilizzate sono le stesse della campagna single player e la presenza dei dinosauri può essere sfruttata a proprio favore. Si tratta senza dubbio di un'aggiunta gradita, ma considerando la feroce concorrenza di titoli come *Call of Duty 4* è difficile pensare che i server di *Turok* saranno affollati, nei prossimi mesi. In ogni caso, visto che in fase di recensione non abbiamo avuto modo di testare a fondo le possibilità del multiplayer, staremo a vedere come si evolve la situazione e formuleremo il nostro verdetto definitivo sulle pagine del Next Level.









■ *Turok* è un gioco violento sotto tutti i punti di vista. Il sangue e i proiettili scorrono a fiumi.



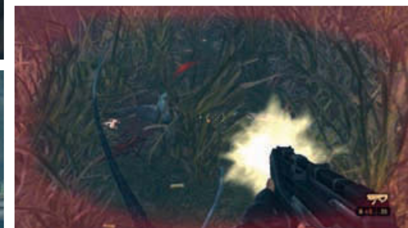
L'ARTE DELLA FURTIVITÀ

Pur non essendo sfruttata al pieno delle sue potenzialità, la possibilità di effettuare uccisioni silenziose rimane uno dei punti forti di *Turok*. Uccidere nemici e dinosauri con l'arco e con il coltello è appagante, e si discosta dal solito "tran tran" di molti FPS. Prendere un avversario alle spalle dà luogo a una scena spettacolare e cruenta, in cui le abilità assassine del nostro eroe si mostrano in tutta la loro letale efficacia. È un peccato, dunque, che i level designer non siano riusciti a fare tesoro di questa caratteristica del gioco, che dopo poche missioni si riduce a un mero diversivo.





■ Le scene di intermezzo sono ben realizzate, ma difficilmente vi appassionerete alla trama.





■ Il temibile tirannosauro è uno degli avversari più pericolosi in *Turok*.

I SALVATAGGI

***Turok* utilizza un sistema di salvataggi a checkpoint, disposti generosamente in giro per i livelli. Non è possibile salvare a piacimento in qualunque momento, ma difficilmente vi capiterà di rigiocare due volte la medesima sezione.**

e i giocatori più esperti non faranno alcuna fatica anche ai livelli di difficoltà elevati.

Su PC siamo ormai abituati a degli standard molto elevati, con avversari che reagiscono dinamicamente alle nostre strategie eseguendo manovre militari avanzate, e trovandoci alle prese con *Turok* abbiamo avuto la sensazione di fare un passo indietro. Non ci sono bug evidenti o problemi macroscopici, ma è innegabile che, spesso, i soldati di Kane si comportino come la classica carne da cannone, rendendo le sparatorie meno emozionanti.
In compenso, il fatto che i dinosauri abbiano un'intelligenza propria e non obbediscano agli ordini di nessuno regala qualche sporadico brivido, e può creare delle situazioni divertenti quando si gioca online. Sono senza dubbio la particolarità più azzeccata di *Turok*, e ci piacerebbe in futuro vedere lo stesso concetto applicato ad altri titoli. Avere una fazione completamente neutrale e incontrollabile potrebbe dare luogo a meccaniche di gioco affascinanti, e continuando sulla strada intrapresa da Propaganda Games sarebbe possibile ottenere risultati interessanti. Peccato, però, che per tanti altri motivi *Turok* non sia riuscito a sfruttare appieno questa ricca possibilità.

La libertà d'azione, che in linea teorica dovrebbe essere garantita dalle differenze tra le armi e dalla possibilità di effettuare uccisioni silenziose, si va a schiantare contro il design dei livelli, decisamente troppo lineare.
Si ha sempre la sensazione di essere in un lungo corridoio pieno di soldati e dinosauri, e il brivido dell'esplorazione di un pianeta ostile cede il posto agli sbadigli. Ci sono spazi aperti e paesaggi mozzafiato, ma alla fine la cosa giusta da fare è sempre una. Avanzare, uccidere i nemici e proseguire sull'unica strada praticabile. Non c'è il rischio di perdersi, e il proprio senso dell'orientamento non viene mai messo realmente alla prova. Con la fitta vegetazione che è stata inserita nei livelli, sarebbe stato possibile creare qualcosa di più misterioso, dando al giocatore la sensazione di essere smarrito su un pianeta folle e ostile. Invece, ci si ritrova sempre in situazioni che sanno di già visto, ben realizzate, ma che sembrerebbero prese di peso da un titolo di qualche anno fa.

LA TRAMA

Le vicende di *Turok* sembrano prese di peso da un film d'azione hollywoodiano. Le tante sparatorie, l'azione frenetica e le sporadiche battute da veri duri vi strapperanno qualche sorriso, ma non aspettatevi una trama ricca di significato.

UN GIOCO DA DURI
Turok è il classico eroe da film d'azione americano. Burbero, violento, e letale. È una figura così caratterizzata che rischia quasi di sfociare nello stereotipo.



I combattimenti corpo a corpo con i dinosauri sono spettacolari, ma alla lunga annoiano.

DINOSAURI INTELLIGENTI?

I dinosauri sono uno degli aspetti più riusciti di *Turok*, e il loro più grande pregio è l'Intelligenza Artificiale. Questo non significa che siano particolarmente furbi o che riescano a effettuare manovre di accerchiamento. Gli sviluppatori sono riusciti a programmare diverse I.A. selvagge e imprevedibili, che cambiano di dinosauro in dinosauro e danno la sensazione di essere alle prese con una bestia feroce. Peccato che, a un risultato così bello, si sia affiancato un mezzo fallimento con i soldati umani.



L'ARCO
Usare l'arco è particolarmente appagante, anche se, in ultima analisi, non sempre l'approccio furtivo alle missioni è necessario. In ogni caso, centrare un nemico con una freccia in mezzo alla fronte è una bella soddisfazione.



I modelli dei dinosauri sono ben realizzati, e gli effetti grafici danno una buona idea della loro pelle da rettili.

Certo, questo difetto potrebbe essere ignorato dai giocatori meno esigenti, per i quali una buona dose di sparatorie giurassiche senza troppe pretese è più che sufficiente per divertirsi. Loro troveranno un FPS nella media, ben lontano dai capolavori del genere, ma in ogni caso realizzato con estrema cura. È un peccato, perché le idee di base erano valide e interessanti, e potevano portare delle buone innovazioni agli FPS. Se le potenzialità tattiche delle armi e i movimenti dei dinosauri fossero stati abbinati a una struttura dei livelli più audace e aperta, ci sarebbero stati i presupposti per un piccolo capolavoro. Così com'è, *Turok* non riesce a spiccare dalla miriade di FPS "belli, ma non troppo" che escono su PC ogni anno.

Anche il settore grafico vive di alti e bassi, affiancando paesaggi suggestivi e modelli poligonali credibili a qualche texture non all'altezza della situazione. Inoltre, durante le scene di intermezzo, i personaggi sembrano circondati da una luce strana, che impedisce di immedesimarsi appieno e sottolinea le imperfezioni dei visi e delle espressioni facciali. Una nota di merito, invece, va alla regia delle scene d'azione. I cambi di inquadratura sembrano presi da un buon film d'azione e, in certi momenti, riescono a emozionare tanto, che per un attimo ci si dimentica di essere alle prese con un gioco poco profondo, godendosi il rumore dei proiettili e le luci delle esplosioni.

Nonostante questo, il carisma dei dinosauri non è stato sufficiente a ridare vita a un fossile videoludico come *Turok*. Se volete un allegro FPS per qualche ora di sparatorie spensierate e un po' ripetitive, accomodatevi pure. Se, al contrario, cercate un titolo profondo e innovativo, mettete da parte i sudati risparmi per qualcosa d'altro.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Crysis, Dic 07, 9
Un FPS diverso, ma di qualità eccellente.

Call of Duty 4, Dic 07, 9
Entusiasmante da soli, semplicemente eccezionale in multiplayer online.

info ■ Casa **Touchstone** ■ Sviluppatore **Propaganda Games** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.turok.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, 18 GB HD, Scheda 3D 128 MB, DVD**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Azione senza compromessi
- Buona I.A. per i dinosauri
- Buon ventaglio di armi

- Livelli troppo lineari
- I.A. nemica non convincente
- Ripetitivo dopo poche missioni

Uno sparatutto in grado di regalare qualche ora di sparatorie senza troppe pretese. La struttura dei livelli non è all'altezza del gioco, che di conseguenza non riesce a spiccare sulla massa, specie considerando l'agguerrita concorrenza.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	DESIGN DELLE MAPPE
7	7	7	7	8	6

I filmati di intermezzo stridono con la pochezza grafica del motore 3D.



La prima armatura è prodotta con tecnologia povera, ma riesce ad avere facilmente la meglio sui terroristi.

CUORE PULSANTE

Ad alimentare le armature Mark è il generatore Arc, che svolge anche il compito di mantenere attivo il cuore dell'eroe protagonista.
Tale duplicità si riflette in un minigioco che, nel momento in cui si esaurisce l'energia a disposizione dell'armatura, richiede la pressione ritmica di uno specifico tasto per riattivare il muscolo cardiaco di Stark.
Un fattore che contribuisce, insieme al continuo miglioramento delle armi a disposizione del giocatore, a rendere *Iron Man* troppo semplice. Le missioni principali possono essere completate in un week-end, e il desiderio di acquisire nuove armature, da solo, difficilmente spingerà qualcuno a vestire i panni di Tony Stark una seconda volta.



INTERMEZZO FILMATO

Inserire dei brevi filmati di grafica precalcolata per preparare il giocatore alla missione successiva potrebbe sembrare una buona idea. In *Iron Man*, però, la realizzazione tecnica dei filmati è solo mediocre e i fatti narrati in alcune scene collidono con quanto si è visto sul grande schermo.

GENERE: AZIONE

IRON MAN

Da fumetto a film; da film a videogioco: il tribolato percorso di un supereroe.

UNA serie di armature dotate delle più sofisticate tecnologie belliche dovrebbe costituire un'ottima base di partenza per un videogioco, così come ingaggiare un duello aereo a suon di post-bruciatori e falsi bersagli gestiti tramite un'interfaccia tridimensionale sarebbe un'esperienza certamente godibile.

Entrambe le opportunità, però, non sono state colte da Sega, che in questa trasposizione videoludica del film " Iron Man", recentemente uscito nelle sale, conferma tutte le opinioni negative riguardanti questo tipo di produzioni.

In *Iron Man*, il giocatore veste i panni tecnologici di Tony Stark, partendo dalla caverna afgana in cui il miliardario è stato imprigionato dal terrorista Raza, fino a confrontarsi con nemici decisamente più potenti quali Titanium Man, muniti di tecnologia comparabile a quella dell'eroe corazzato. I primi livelli, caratterizzati dall'uso di prototipi di armature, sono pensati per far impratichire il giocatore con il sistema di controllo delle armi, tutte dotate di un sistema di puntamento automatico e destinate ad aumentare di potenza con il procedere delle missioni. La mobilità di Stark è assicurata dai reattori dell'armatura, che gli permettono di fluttuare e o di attraversare rapidamente grandi sezioni delle mappe accendendo i post-bruciatori. Il tutto si concretizza, purtroppo, in un'azione estremamente ripetitiva, in cui lo sterminio dei nemici sotto i colpi laser dei nostri repulsori non richiede alcuno sforzo, soprattutto perché è impossibile sbagliare un colpo anche da grande distanza.
Il movimento aereo dell'eroe è macchinoso: combattere utilizzando i post-bruciatori è del tutto impossibile, quindi ci si ritrova a viaggiare raramente ad alta velocità e solo per avvicinarsi ai nemici più lontani, ingaggiando poi dei duelli in cui ci si limita a orbitare intorno all'avversario cercando di evitarne i proiettili (che nel caso dei razzi arrivano a velocità tali, da rendere inutile ogni tentativo di spostamento laterale). In alcuni frangenti, è necessario gestire l'energia dell'armatura, rinforzando alternativamente armi, mobilità o resistenza ai proiettili, ma questo accenno strategico nulla può contro la ripetitività delle missioni, caratterizzate da un monotono susseguirsi di obiettivi statici, alternati a intermezzi filmati che non riescono a rendere più accattivante la vicenda.

> "In alcuni casi, bisogna gestire l'energia dell'armatura"

A completare il tutto, c'è un comparto tecnico di pessima fattura, imparentato non con la versione Xbox 360, ma con la ben più povera edizione per PlayStation 2 di *Iron Man*. Le texture sono slavate, il dettaglio poligonale dei nemici è paragonabile a quello di titoli di 5 anni orsono e la simulazione fisica delle collisioni inesistente. È consentito percorrere alcune mappe camminando e demolendo carri armati a colpi di solidi pugni metallici, ma esplosioni e crolli architettonici si rivelano immediatamente preconfezionati e propensi a rendere ulteriormente noiosa l'attività di distruzione.

Sega non ha investito molto nella trasposizione PC di *Iron Man*, che nelle controparti per Xbox 360 e PlayStation 3 offre almeno un motore grafico di qualità superiore. La giusta reazione a tale scelta consiste nell'investire il proprio denaro su altri titoli.

Davide Giulivi



IN ITALIANO

***Iron Man* viene distribuito nel nostro Paese tradotto in italiano.**



IN ALTERNATIVA...

City of Villains, Nat 05, 8½
Un MMORPG di chiara ispirazione fumettistica, in grado di offrire un vero assaggio delle responsabilità e delle difficoltà che accompagnano i superpoteri.

Spider-Man: Amici o Nemici, Nat 07, 6½
Dà modo di vestire i panni del noto tessi ragnatele in una serie di missioni sparse per il globo, affrontabili anche in due sullo stesso PC.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **A2M** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://web.sega-europe.com/ironman/it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3,4 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0**
- Multiplayer **No**

- Contempla nemici non visti sul grande schermo
- Gira anche su PC non troppo potenti
- Si può gestire l'armatura

- Il sistema di puntamento è monotono
- Graficamente è datato
- Troppo breve

Fluttuare nell'aria sparando colpi alla cieca è un'attività capace di annoiare, in breve tempo, sia gli appassionati storici del fumetto, sia chi ha apprezzato il recente film di "Iron Man". La trasposizione su PC sembra prodotta al risparmio.

4

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIVELLI
4	5	5	4	6	5


Il teletrasporto alla "Star Trek" è utile anche per passare da una stanza all'altra.


Anche le ambientazioni esterne cercano di evocare al meglio l'atmosfera fantascientifica.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

PERRY RHODAN MYTH OF THE ILLOCHIM

Il "nuovo" eroe della fantascienza virtuale arriva dalla Germania.

IN ITALIANO

La versione del gioco provata era in lingua inglese, ma *Perry Rhodan Myth of Illochim* verrà distribuito nel nostro Paese con i sottotitoli in italiano.



OGNI Paese ha i propri eroi personali e la propria letteratura. Non stupisce, quindi, l'idea che una serie poco nota in Italia (o meglio, nota solo agli appassionati del genere) abbia riscosso nella sua terra d'origine, la Germania, un successo tale da meritarsi non solo una serie infinita di pubblicazioni, ma anche un omonimo videogioco.

Stiamo parlando di "Perry Rhodan", un'epopea fantascientifica nata nel lontano 1961 e ambientata nell'immediato futuro. È l'anno 1971 e in occasione di uno sbarco sulla Luna, l'astronauta Perry Rhodan entra in contatto con la specie aliena degli Arkonidi. Da quel momento in poi, grazie alla tecnologia appresa dagli alieni incontrati sul suolo lunare, Perry deciderà di fondare la cosiddetta Terza Potenza. Sarà così destinato a ricoprire un ruolo chiave per la sopravvivenza e la storia del pianeta Terra, diventando immortale grazie a un attivatore cellulare.

Perry Rhodan – Myth of Illochim è ambientato circa tremila anni dopo l'inizio della saga: un importante insediamento terrestre è stato colpito da una violenta esplosione e un'amica di Perry (impegnata nello studio della specie mitologica degli Illochim) è stata rapita. Il nostro eroe, insospettito, inizia a indagare, scopre di essersi imbattuto in un complotto e decide di intervenire per salvare l'amica Mondra e ripristinare l'ordine. Queste sono le premesse dell'avventura che, di capitolo in capitolo, assumerà via via una trama sempre più complicata all'insegna di giochi di potere e misteriose catastrofi, facendo la gioia di tutti gli appassionati di fantascienza.

Dal punto di vista strutturale, *Perry Rhodan – Myth of Illochim* è un'avventura grafica abbastanza classica, con un inventario sempre visibile posizionato nella parte bassa dello schermo. Nel suddetto inventario non sono presenti solo gli oggetti che è possibile usare e combinare, ma anche i vari "argomenti" da impiegare in eventuali conversazioni nonché le informazioni utili alla risoluzione degli enigmi. Questi ultimi, eccezion fatta per un paio di occasioni, sono tutti abbastanza "seriosi", basati sulla logica e mediamente difficili. Capiterà spesso di dover interagire con strani congegni, sbloccare l'accesso ad alcune aree attivando pannelli elettronici, decifrare simboli misteriosi e avere a che fare con le più diverse forme aliene. Il tutto avviene in maniera abbastanza lineare e per usare due oggetti insieme basta semplicemente selezionare il primo e poi cliccare sul secondo quando appare il simbolo degli ingranaggi.

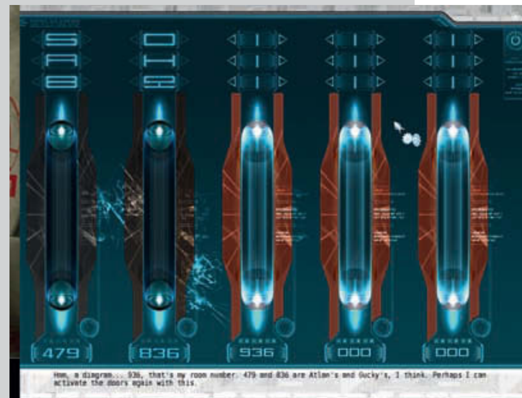
> "Il tema della fantascienza domina su tutto"

IN ITALIA

La prima pubblicazione in Italia di "Perry Rhodan" risale al 1976, circa quindici anni in ritardo rispetto all'edizione tedesca, sotto forma di mensile. Questa esperienza editoriale non riuscì a raggiungere i risultati di vendite sperati e venne interrotta dopo alcune decine di numeri.

INGEGNERIA SPAZIALE

Vagando fra astronavi, basi spaziali e pianeti inesplorati, vi capiterà spesso di aver a che fare con marchingegni di ogni sorta, da utilizzare per i vostri scopi. In questo caso, per esempio, per accedere all'ufficio del vostro collega dovrete azionare il pannello di comandi: prima indagate per scoprire il numero della stanza e poi cimentatevi nella risoluzione del semplice enigma che permette di dare energia alla serratura.

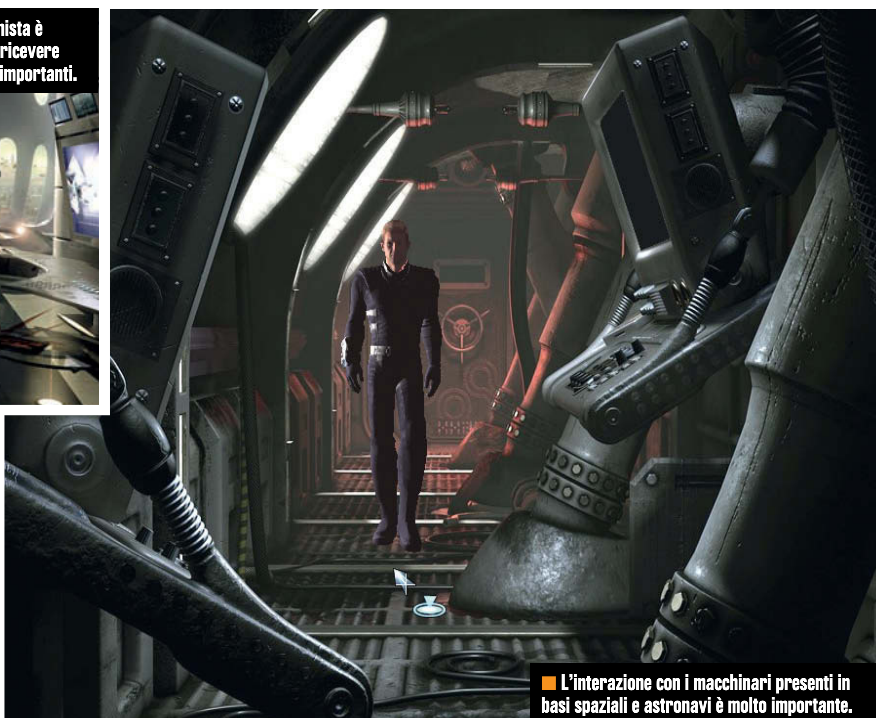








La stanza del protagonista è anche il luogo ideale per ricevere messaggi e informazioni importanti.



L'interazione con i macchinari presenti in basi spaziali e astronavi è molto importante.

DEBITI LETTERARI

L'aspetto narrativo, i dialoghi fra i personaggi e la caratterizzazione degli stessi cercano di riprodurre il ritmo e il gusto per la descrizione tipici dei romanzi. Questo è fondamentale per far immedesimare il giocatore nella vicenda, specie se questi non conosce a fondo l'universo di Perry Rhodan. Significa anche che, per arrivare a capo dei vari enigmi proposti, sarà necessario acquisire un certo numero di informazioni.

INTERFACCIA E INVENTARIO

Nella parte inferiore dello schermo appaiono tutti gli elementi utili alla risoluzione degli enigmi e all'acquisizione di importanti informazioni. L'interazione è molto semplice: basta selezionare uno degli oggetti o un argomento e poi cliccare sul personaggio o sul punto dello scenario con cui lo si vuole utilizzare. Gli elementi dello sfondo con cui si avrà modo di interagire sono indicati da degli ingranaggi, e tutte le "uscite" dello scenario sono evidenziate da un'icona a forma di porta. L'interfaccia di gioco è funzionale, ma fin troppo semplificata.





I personaggi non giocanti con cui interagire sono abbastanza diversificati, sia che si tratti di alieni, sia di entità particolari.



Per aiutare Perry a portare a termine la sua ennesima missione avrete bisogno di almeno una quindicina di ore. L'atmosfera del gioco è quanto più possibile aderente a quella dei romanzi e il tema della fantascienza domina su tutto. Un'osservazione di questo tipo parrebbe scontata, ma non lo è se si tiene in considerazione la cura dedicata dagli sviluppatori al dettaglio degli scenari e alle modalità di interazione con tutti i componenti. Dalle tute dei personaggi alle astronavi, ogni cosa ricorda un interessante connubio fra la fantascienza dei giorni nostri e quella dei telefilm di qualche decennio fa.

Graficamente, questa atmosfera si traduce in scenari dai toni freddi e "metallici", resi particolarmente gradevoli alla vista grazie alla buona qualità dei fondali e dei personaggi che popolano gli ambienti, sia che si tratti di astronavi, sia di pianeti sconosciuti. In particolar modo, sono le ambientazioni a più ampio respiro quelle in grado di regalare maggiori soddisfazioni alla vista, per via di un sapiente utilizzo delle fonti di illuminazione.

Il difetto più evidente riscontrabile in *Perry Rhodan* è la mancanza di un ritmo di gioco più incalzante, nonostante la trama complessa e ben studiata. Non è affatto necessario aver letto uno o tutti i volumi dell'epopea di Perry Rhodan per giocare a *Myth of the Illochim*, ma buona parte dell'attrattiva di questo titolo è esercitata dal suo background letterario. Insomma, sarebbe come giocare un'avventura grafica sui vulcaniani senza aver mai visto un solo episodio di "Star Trek". Per questo motivo, *Perry Rhodan – Mith of the Illochim* può sia rappresentare un vero affare per gli appassionati di avventure punta e clicca e fantascienza, sia rivelarsi un'esperienza mediamente coinvolgente per chi non è cresciuto a pane e teletrasporto. Ciò non toglie che, per molti aspetti, si può considerare *Perry Rhodan* tecnicamente superiore rispetto alla maggior parte delle avventure grafiche senza pretese sviluppate negli ultimi. Vale la pena, quindi, provare a immergersi nell'universo sci-fi nato dalle menti degli scrittori tedeschi Scheer e Darlton e riadattato in forma virtuale da Braingame, pur non conoscendone i retroscena. Si avrà modo, infatti, di apprezzarne la qualità e, perché no, decidere di iniziare la lettura di tutte le avventure cartacee dell'immortale astronauta.

Elisa Leanza



IN ALTERNATIVA...

Culpa Innata,
Gen 08, 8 ½
Un'ottima avventura grafica con un'ambientazione "futuristica" particolare e decisamente interessante.

Art of Murder – La crudele arte dell'omicidio,
Mar 08, 6 ½
Indagate su una serie di omicidi misteriosi nei panni di un agente dell'FBI. Attenti, però, vi aspetta un'avventura da incubo.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Braingame** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet www.perry-rhodan-game.de/index.php?lang=it

specifiche tecniche
- Sis Minimo **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 256 MB**
- Multiplayer **No**

Pro
- Ambientazioni evocative
- Trama interessante
- Enigmi ragionati

Contro
- Per appassionati della serie
- Ritmo un po' lento
- Interfaccia di gioco semplificata.

Se vi è capitato fra le mani un volume di "Perry Rhodan" e ne siete rimasti folgorati, *Myth of the Illochim* fa esattamente al caso vostro. Altrimenti, vi troverete di fronte un'avventura grafica ben fatta, ma che sarete in grado di apprezzare solo parzialmente.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	7	7	7	7



■ *ARCA Sim Racing* riesce nel difficile compito di fornire auto guidabili anche da non esperti, ma che richiedono un'abilità fuori dal comune per essere spinte al limite.



■ Il cruscotto è spartano, ma ben realizzato. Le texture non sono proprio eccellenti.

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

ARCA SIM RACING

Gentlemen, start your engines!

IN INGLESE

***ARCA Sim Racing* è disponibile solo in lingua inglese. La forma di protezione scelta dagli sviluppatori impone la presenza del DVD del gioco nel lettore ogni qualvolta si lanci una partita.**

È da parecchio, ormai, che non vediamo una bella simulazione dedicata alle vetture americane a ruote coperte (le cosiddette stock car).

Dopo l'eccellente *NASCAR Racing 2003 Season*, a opera di Papyrus, non sono più usciti giochi di qualità ambientati in questa categoria. I titoli della serie *NASCAR Simracing* di Electronic Arts, pur divertenti, erano inferiori in termini di realismo simulativo, mentre le stock car simulate in *rFactor* non ci hanno mai impressionato più di tanto. È, quindi, con grande curiosità che ci apprestiamo a testare il nuovo *ARCA Sim Racing*, uscito in sordina pur avendo, almeno sulla carta, tutti i numeri per sfondare.

Il gioco è realizzato in collaborazione con il produttore di pneumatici Hoosier, che ha fornito una serie di dati fondamentali per la simulazione delle gomme. Il modello di guida è – a detta degli autori – tanto evoluto che sia gli pneumatici, sia la fisica della vettura sono stati modificati per ogni tracciato, così da riflettere al meglio le peculiarità dei vari percorsi. Per la realizzazione di questi ultimi, i Sim Factory LLC hanno sfruttato la tecnica del laser-scanning, la stessa che sta impiegando Kemmer (ex leader di Papyrus) per l'attesissimo *iRacing*. Il motore di *ARCA Sim Racing* è quello che va per la maggiore: l'ottimo gMotor sviluppato dal team ISI, alla base dei migliori titoli usciti recentemente (*rFactor*, *GTR 2* e *GT Legends*, per citarne alcuni). Naturalmente, è stato modificato per andare incontro alle esigenze delle competizioni su circuiti ovali.

Una volta lanciato il gioco, ci si trova subito a proprio agio con i menu, simili a quelli di *rFactor*. Entrati in pista, si nota immediatamente la cura per ogni dettaglio: al contrario di altre simulazioni, *NASCAR 2003* compresa, non si inizia direttamente dalla pit lane, bensì dai garage. È quindi necessario muoversi con cautela e trovare l'ingresso della pista, facendo attenzione alle altre vetture che si stanno già spostando.

> **"Il motore su cui si basa è l'ottimo gMotor degli ISI"**

Quanto alla grafica, non si rimane impressionati; anzi, l'ultimo *NASCAR Racing* dei Papyrus era decisamente migliore sotto questo profilo. Bisogna però sottolineare, anche in questo caso, una grande cura per i particolari, siano essi del cruscotto o del tracciato. Purtroppo, l'illuminazione non fa gridare al miracolo e, di conseguenza, le texture non riescono a prendere vita come meriterebbero. Di contro, il motore è decisamente snello e, con una quarantina di veicoli contemporaneamente sullo schermo, il frame rate è elevato anche su configurazioni non recentissime (noi lo abbiamo giocato alla grande su un P4 a 3,4 GHz, con una Radeon X1950 XTX).

Molto buone le sensazioni di guida: rispetto a quanto visto finora in *rFactor*, le auto finalmente sembrano pesare come nella realtà e il loro comportamento è



■ Stare in pista non è troppo complesso, ma riuscire a tenere il passo dei primi richiederà una certa padronanza della vettura, oltre a numerose ore spese modificandone l'assetto.

PROBLEMI PER LE NUOVE LEVE

Se vi avvicinate per la prima volta a questo tipo di simulazioni, dopo avere installato *ARCA Sim Racing* preparatevi a tanta pratica. Non esistono, infatti, tutorial di alcun tipo, né su come guidare i bolidi riprodotti nel gioco, né sul significato delle impostazioni di setup. Se non avete confidenza con i termini tecnici, è consigliabile una ricerca su Google per familiarizzare almeno con i più astrusi. Volendo, potrete attivare gli aiuti alla guida (non vergognatevi se non partirete subito al massimo del realismo: risparmierete parecchia frustrazione andando per gradi), ma manca quello che avremmo apprezzato maggiormente, cioè il suggerimento della traiettoria ideale, che avrebbe consentito di digerire con più facilità i tracciati. L'unico aiuto viene dalle prime pagine del manuale, che danno qualche suggerimento su come affrontare la pista di Pocono, probabilmente uno dei tracciati più complessi presenti nel gioco.







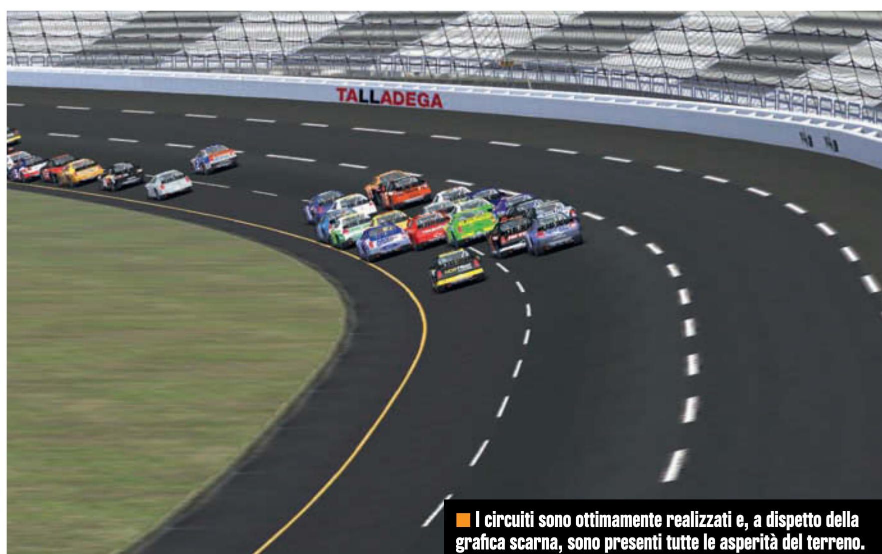
■ Il controllo della telecamera è identico a quello di *rFactor*, ma è possibile esportare i replay in filmati, tramite uno strumento potente e comodo.



■ L'effetto scia si sente e, in questo tipo di gare, è fondamentale saperlo sfruttare a fondo.

VOLANTI SUPPORTATI

Abbiamo notato con piacere che, nel menu delle opzioni di controllo, era possibile selezionare il proprio volante da una lista, evitando quindi di doverlo tarare personalmente. Fra le periferiche supportate, si trovano i volanti più diffusi (come i vari modelli di Logitech, G25 compreso), ma anche alcuni prodotti meno comuni, come gli eccellenti (e costosi) ECCI.



■ I circuiti sono ottimamente realizzati e, a dispetto della grafica scarna, sono presenti tutte le asperità del terreno.

I TRACCIATI

Pur avendo la licenza ufficiale per il campionato ARCA Remax, *ARCA Sim Racing* non include tutti i tracciati. Al momento della nostra prova, ne erano disponibili 10 (Daytona, Talladega, Pocono, Kansas, Nashville, Iowa, Milwaukee, USA International, Salem e DuQuoin), ma gli sviluppatori promettono di aggiornare la lista prima che sia finito il campionato 08, aggiungendo tramite patch almeno altre dieci piste. Non è escluso che vengano distribuiti anche alcuni circuiti "bonus", non necessariamente disponibili nella serie ARCA Remax.

COME ACQUISTARLO

Per comprare *ARCA Sim Racing* è necessario collegarsi al sito www.thesimfactory.com, cliccare su Buy Now e seguire le istruzioni per il pagamento (in inglese). Il prezzo è di 49,99 dollari (circa 32 euro) più spese di spedizione. Dopo un paio di settimane almeno, vi vedrete recapitare a casa la confezione contenente il DVD del gioco. Fortunatamente, sullo stesso è presente un manuale in PDF, ben realizzato anche se un po' scarno.

decisamente credibile. Muovere i primi passi non è difficile e, inizialmente, le vetture sembrano docili. Merito dei setup predefiniti che – pur abbastanza competitivi – non permettono di spingere al limite, puntando più sulla stabilità dei bolidi. Non appena si mette mano all'assetto, si inizia a correre sul serio e ci vuole poco a realizzare che, per essere competitivi, bisogna saper guidare molto bene, imparare ad affrontare ogni curva al meglio (non sono tutte uguali e variano fra loro per raggio e inclinazione) ed è necessario capire come sfruttare le scie, fondamentali nelle corse in ovale.

Dopo decine di giri, abbiamo preso la piena confidenza con il sistema di controllo, trovando il giusto feeling con le auto ed esibendoci in numeri "da circo". Al contrario che in altri titoli, si riesce a percepire molto la deriva della macchina e un pilota esperto riuscirà spesso a evitare il peggio non appena sentirà, tramite il force feedback, che la quattroruote sta scivolando e che il testacoda è vicino. Ciò si traduce in gare che possono diventare molto aggressive, con piloti affiancati anche per numerose curve di seguito, attenti a evitare il minimo errore che porterebbe a una fine prematura. L'Intelligenza Artificiale, di contro, non è ai livelli del capolavoro *NASCAR* di Papyrus e, anche agendo sui parametri di difficoltà e aggressività, non siamo riusciti a trovare un equilibrio soddisfacente. Questo è un problema tutto sommato relativo, considerando che *ARCA Sim Racing* è dedicato a chi predilige le sfide online, e dobbiamo ammettere che la sezione del programma dedicata al multiplayer in Rete è ottimamente realizzata, anche quando si corre con decine di avversari.

ARCA Sim Racing ci è piaciuto parecchio. Ci sono alcuni bug (per esempio, saltando il giro di formazione capiterà spesso di iniziare con un bell'incidente, nella maggior parte dei casi inevitabile), ma i limiti principali sono relativi alla grafica poco esaltante e alla I.A. migliorabile, che lo pongono un gradino sotto il vecchio *NASCAR Racing*. Dopo questo, però, rimane la miglior simulazione di stock car disponibile. Se siete appassionati di questo tipo di gare, vi consigliamo caldamente di farci un pensierino.

Alberto Falchi



IN ALTERNATIVA...

NASCAR Racing 2003 Season, Apr 03, 8
La miglior simulazione di vetture a ruote coperte sulla piazza, nonostante l'ormai veneranda età.

rFactor, Set 07, 9
Più che un gioco, un aggregatore: installatelo e avrete fra le mani ben poco, ma iniziate a scaricare i Mod gratuiti e potrete simulare qualsiasi tipo di vettura recente o passata.

info ■ Casa **Arca** ■ Sviluppatore **Sim Factory LLC** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 32 + spese di spedizione** ■ Età Consigliata **6+** ■ Internet **www.thesimfactory.com**

specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD, Internet per acquistarlo**
- Sis. Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Connessione Internet Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

Pro:
- Motore snello
- Molto realistico
- Circuiti ottimamente realizzati

Contro:
- Tecnicamente migliorabile
- I.A. da rivedere
- Qualche bug di troppo

Un'ottima simulazione di vetture americane a ruote coperte, forse limitata nel comparto tecnico, ma decisamente appetibile, soprattutto se prediligete le corse online a quelle contro l'Intelligenza Artificiale.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRACCIATI	I.A.
6	7	8	8	9	7

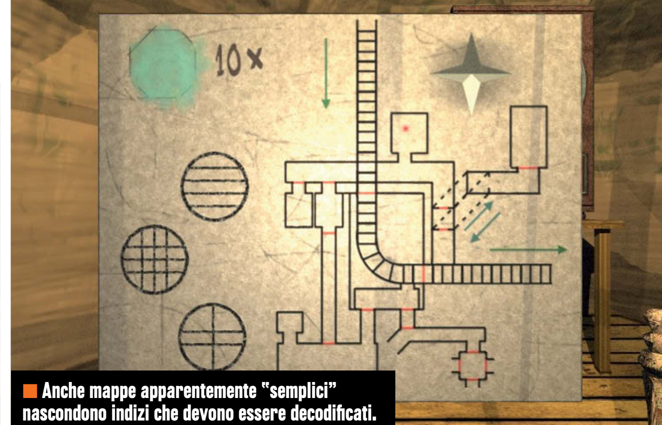
IN ITALIANO

Rhem III è completamente tradotto e doppiato in italiano, anche se, chi lo desidera, può giocarlo nella versione originale inglese. Attenzione: il gioco è interamente programmato utilizzando Macromedia Flash Player e sui diversi sistemi con cui lo abbiamo testato, abbiamo riscontrato crash sporadici, ma fastidiosi. Per tale ragione, vi consigliamo di salvare spesso.





Acqua, rocce, metallo arrugginito, elettricità... non l'avevamo appena lasciata questa festa?



Anche mappe apparentemente "semplici" nascondono indizi che devono essere decodificati.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

RHEM III: LA BIBLIOTECA SEGRETA

Reliquie ed enigmi nella palestra per la mente.

TERZA puntata di una saga di avventure punta e clicca in prima persona creata e sviluppata da una sola persona, Knut Mueller, *Rhem III* non nasconde né la sua ammirazione, né il suo debito verso il classico *Myst* di Cyan – a partire dal design della confezione, fino ad arrivare agli elementi visivi delle ambientazioni (isole deserte, natura incontaminata, macchinari steampunk, alimentazione elettrica stile Anni '30 e altre "viste" ormai entrate nell'immaginario collettivo).

A differenziare *Rhem III* dai suoi colleghi del genere c'è la trama, o meglio, la sua totale assenza. Solo un sottile filo lega i (finora) tre capitoli di questa serie, e nell'ultimo l'obiettivo del giocatore è trovare una misteriosa reliquia all'interno della vasta e criptica biblioteca di Rhem (la misteriosa città ove si svolgono tutti i giochi). Ciò significa applicare in modo sistematico ciò che potremmo definire "le basi più pure dell'avventuriero": esplorare tutto minuziosamente, prendere appunti, affrontare e risolvere i numerosi rompicapi, e tornare indietro in cerca degli indizi che ci sono sfuggiti quando ci troviamo bloccati da qualche enigma "insolubile". In tal senso, *Rhem III* può essere considerato sia una palestra per il cervello, sia un'ottima introduzione al genere delle avventure grafiche "sostanziose".
La longevità di *Rhem III* nonché l'impegno offerto dai suoi enigmi dipendono, essenzialmente, dall'esperienza che il giocatore ha con le avventure grafiche. Se sapete risolvere *Myst V* con la mano sinistra mentre con la destra organizzate il lancio del prossimo "Space Shuttle" allora troverete nel gioco di Mueller una buona occasione per tenervi in allenamento, in attesa del prossimo titolo di Jane Jensen. Ma se per voi le avventure grafiche rappresentano un'esperienza nuova, allora in *Rhem III* troverete, letteralmente, un'antologia di quanto di essenziale il genere ha da offrire, con dozzine di enigmi elaborati, ma perfettamente risolvibili applicando logica, pazienza ed esplorazione.
Manca, naturalmente, una trama sostanziosa, e se per voi questo elemento è importante (come, per esempio, lo è in *Dark Fall* o *Sherlock Holmes – Il Risveglio della Divinità*), allora *Rhem III* non vi darà alcuna soddisfazione. Anche le idee visive dell'ambientazione offrono poco di nuovo – soprattutto a chi ha già divorato la saga di *Myst* o anche antichi classici come *Obsidian*, mentre il sonoro è ridotto agli effetti audio essenziali.

"L'assenza di trama lo trasforma in una palestra per il cervello"

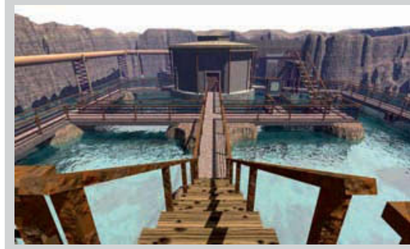
In definitiva, un gioco onesto, puro e senza compromessi, che porta sui nostri PC la visione minimalista ed essenziale che il suo autore ha del genere delle avventure grafiche. Consigliato a tutti, soprattutto a chi desidera provare per la prima volta un'avventura impegnativa, ma in grado di "insegnare" tutti i fondamenti del genere.

Vincenzo Beretta



IL PASSATO DI RHEM

I due giochi finora pubblicati della serie *Rhem* vedono l'anonimo protagonista condotto, proprio malgrado, nell'enorme e misteriosa città che dà il titolo alla serie, ogni volta con un obiettivo diverso. Nel primo capitolo, lo scopo è trovare il modo per fuggire dalla bizzarra situazione in cui ci siamo ritrovati. Nel secondo, raggiunta una serie di caverne, il protagonista incontra un altro esploratore, Kales, il quale lo prega di reperire una reliquia sepolta in profondità nel complesso di tunnel sotterranei, e di portarne una foto al fratello Zetais.
In *Rhem III* (ove sembra che abbiamo finalmente deciso di collaborare con i due fratelli) l'obiettivo è il ritrovamento di un "cristallo nero" recuperando gli indizi che ne indicano la locazione tra le sale di una vasta biblioteca. I capitoli precedenti di *Rhem*, che, oltre a *Myst* ricordano classici della letteratura come "Le Città Invisibili" di Calvino o molti romanzi di Borges, possono tutti essere acquistati online dal sito **www.adventuregameshop.com**. *Rhem* e *Rhem 2* sono entrambi disponibili in inglese con sottotitoli in italiano.



IN ALTERNATIVA...

Myst III: Exile, Set 01, 8
Terza puntata di questa famosa serie, e ancora una delle migliori per trama, ambienti, profondità ed enigmi. Un classico privo di rughe.

Myst IV: Revelation, Nov 04, 8
A nostro avviso, il miglior "capitolo finale" della serie *Myst* (il *V* non ci ha del tutto convinto), con un livello di qualità e tecnologia davvero eccellenti.

info ■ Casa **Adventure Productions/Runesoft** ■ Sviluppatore **Knut Mueller** ■ Distributore **Adventure Productions** ■ Link **www.adventureproductions.it** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **8+** ■ Internet **www.rhem-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 800 MHZ, 128 MB RAM, scheda grafica con 16 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **Processore 1,2 GHz, 256 MB RAM**
- Multiplayer **No**

+ Completamente in italiano
+ Molti enigmi e ben calibrati
+ Abbastanza longevo

− Totale assenza di trama
− Problemi di stabilità e crash
− Manca di un pizzico di originalità

Un'ottima introduzione all'avventura "seria" per i principianti, o l'occasione per divorare enigmi su enigmi in un'avventura vagamente onirica per chi si è già "fatto le ossa" con il genere. L'assenza di una trama deluderà chi in un'avventura cerca anche una buona storia.

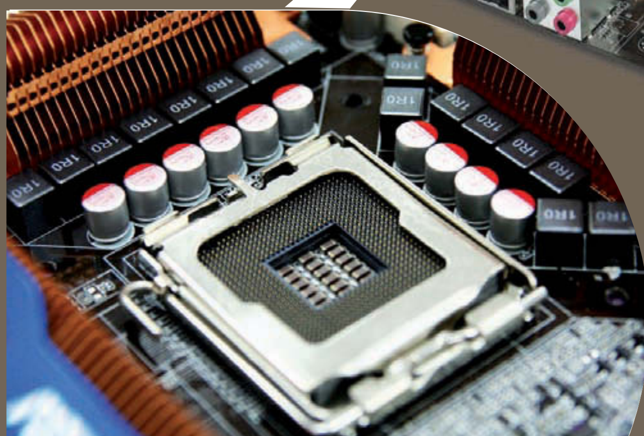
7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	AMBIENTAZIONE
6	4	8	8	7	6

Scheda madre ASUS P5Q

5 Secondi e sei on line !

> ASUS P5Q Deluxe è la scheda madre più ricca di tecnologia e prestazioni del mercato.
> Oltre a integrare il nuovo chipset Intel P45 è dotata di funzioni esclusive che la rendono una scheda rivoluzionaria sotto ogni aspetto.



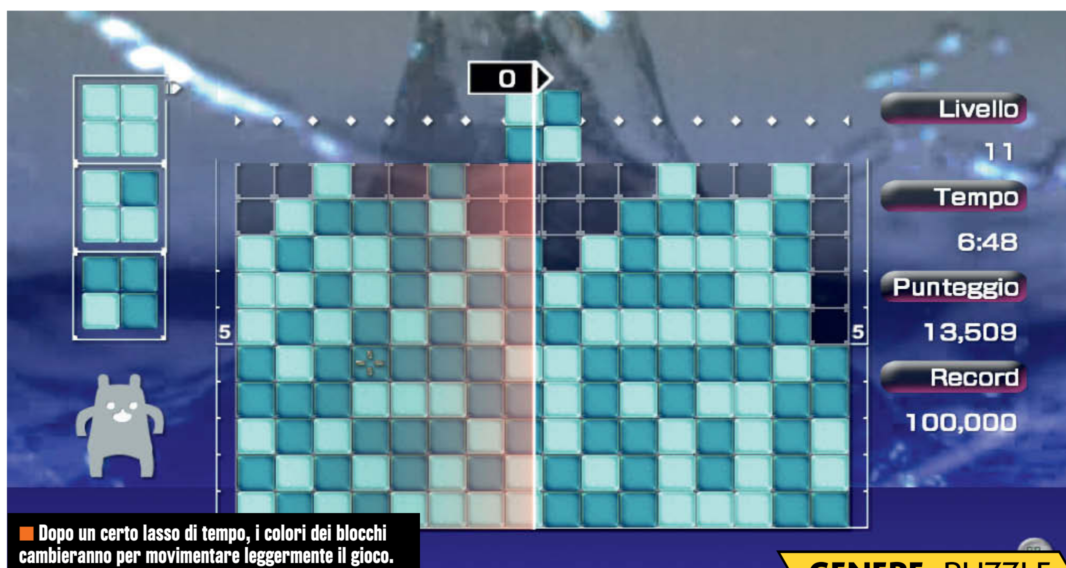
TRUE 16 PHASE

Nuovo ASUS Express Gate: una porta sempre aperta su internet!
Devi leggere la posta o hai bisogno di contattare rapidamente qualcuno via internet ma non hai molto tempo? ASUS Express Gate è una tecnologia esclusiva integrata sulle schede madri ASUS P5Q che in soli 5 secondi da PC spento permette di collegarsi direttamente ai più diffusi applicativi di scambio di messaggi istantanei (MSN, Skype, Google talk, QQ, e Yahoo! Messenger), ai siti internet o alla posta elettronica. Express Gate SSD è installato su una memory flash integrata e permette quindi di accedere alle funzioni Express Gate anche senza alcun hard disk connesso.

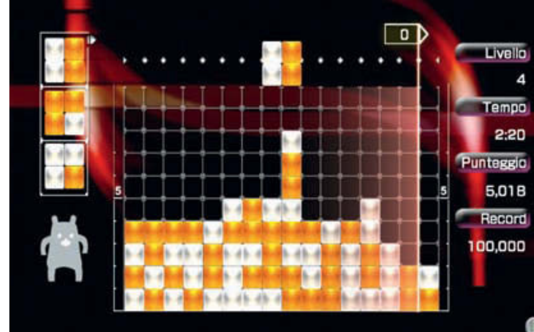
ASUS EPU-6 Engine
ASUS P5Q presenta la nuova frontiera del risparmio energetico: la tecnologia ASUS EPU-6 Engine, che automaticamente gestisce il bisogno reale di energia dei 6 maggiori componenti del PC ed eroga la corrente a seconda delle necessità. I componenti costantemente monitorati da ASUS EPU-6 sono il processore, la scheda grafica, le memorie, il chipset, l'hard disk e la ventola del processore, che, nelle soluzioni tradizionali, continuano a utilizzare tutta l'energia anche quando non sono attivi o sotto carico di lavoro. Nel caso della scheda grafica ASUS EPU-6 regola il voltaggio arrivando a far risparmiare fino al 37% dell'energia. Per le memorie e il chipset la percentuale di efficienza energetica migliora del 96%. Considerando l'entità del consumo di tali componenti sul consumo totale del sistema e, il passo avanti nella riduzione dell'impatto ambientale dei PC basato su serie ASUS P5Q è inarrivabile per qualsiasi soluzione alternativa.

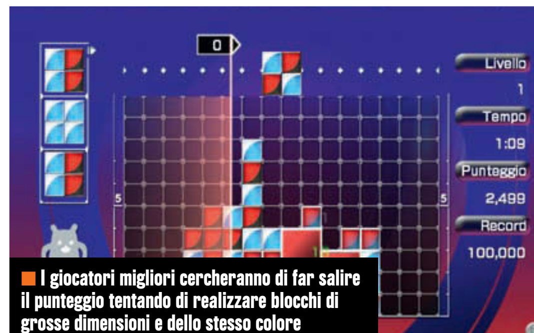
Design di alimentazione a 16 fasi
Il nuovo design di alimentazione a 16 fasi, di serie sulle nuove schede P5Q Deluxe e P5Q3 Deluxe/WiFi-AP@n, migliora l'efficienza energetica del sistema riducendo i picchi di corrente e proteggendo in questo modo il processore e memorie dal rischio di eccessivi carichi elettrici. Presenta inoltre una maggiore capacità di risposta e di stabilità di erogazione per ogni necessità, fattore chiave per la riuscita di compiti gravosi e per le operazioni di overclock estreme.

Grazie ad ASUS EPU-6 Engine e al design di alimentazione a 16 fasi si ottiene anche un minor surriscaldamento delle parti interne del PC, e la conseguente maggiore silenziosità dell'intero sistema, a vantaggio di praticità di utilizzo, prestazioni ed esperienza multimediale!



Dopo un certo lasso di tempo, i colori dei blocchi cambieranno per movimentare leggermente il gioco.





I giocatori migliori cercheranno di far salire il punteggio tentando di realizzare blocchi di grosse dimensioni e dello stesso colore



L'area di gioco estesa in orizzontale dimostra che il gioco è stato originariamente concepito solo per la PSP.

GENERE: PUZZLE

LUMINES

Dalla PSP al PC il passo è molto breve.

IN ITALIANO

I menu di *Lumines*, l'unica parte del gioco contenente testo, sono stati tutti tradotti nella nostra lingua.



DI conversioni di giochi da console, il PC ne ha viste tante e non stupisce il fatto che i migliori titoli per Xbox 360 e PlayStation 3 vedano la luce anche sul computer.

Ci ha invece incuriosito la comparsa, sul noto servizio Steam, di un gioco per la piccola PSP. Parliamo di *Lumines*, un semplice quanto accattivante rompicapo che ci ha fatto perdere il sonno sulla console portatile di Sony. Il concetto è un geniale mix fra *Tetris* e *Pujo Pujo*: dalla parte alta dello schermo cadono dei quadrati composti da quattro blocchi, ognuno dei quali può assumere uno dei due colori disponibili. Lo scopo è di incastrarli in maniera da raggruppare quadrati o rettangoli della stessa tonalità, che a quel punto spariranno lasciando posto ai nuovi arrivati. Al contrario di *Tetris*, non rimarranno mai dei "vuoti", ma i quadrati si "spezzeranno" in modo da riempire lo spazio.

Sembra facile ed effettivamente, nei primi cinque minuti di gioco, vi chiederete dove stia la difficoltà. Superati questi, però, il ritmo si farà più incalzante e le combinazioni di colore vi obbligheranno a usare – e velocemente – la vostra materia grigia per riuscire a incastrare correttamente i quadrati. *Lumines* è graficamente semplice e non particolarmente innovativo quanto a concetto, eppure centra perfettamente il proprio obiettivo: quello di tenervi incollati allo schermo facendovi perdere la concezione del tempo. Ore e ore passate a macinare punti passeranno come nulla fosse. Vi accorgerete di aver trascurato amici, lavoro, partner e – nei casi estremi – anche l'igiene personale. Tutto perché, oltre alla

> "Nei primi cinque minuti, vi chiederete dove stia la difficoltà"

solita modalità macina punti, ne sono presenti altre non meno intriganti. Quella a tempo è forse la più semplice (accumulate più punti possibile in un determinato periodo), ma ce ne sono anche di più fantasiose. L'opzione Puzzle, per esempio, vi obbligherà a generare precise forme con i blocchi a disposizione, mentre in quella Missione dovrete eliminare tutti i blocchi in un numero limitato di mosse.

C'è poco da aggiungere: *Lumines* è uno di quei semplici rompicapi che monopolizzeranno il vostro tempo libero. "L'ultima partita e poi smetto" è una frase che ripeterete in continuazione, mantenendo la promessa solo quando il sonno avrà la meglio. Da apprezzare, infine, i requisiti hardware minimi, che permetteranno di giocarlo anche con PC di vecchia generazione, e il prezzo: a circa 6 euro, lasciare *Lumines* sui server di Steam sarebbe un errore.

Alberto Falchi



NON FINISCE QUI

Se volete investire qualche euro in più, (5 dollari, quindi meno di 3 euro al cambio attuale), insieme a *Lumines* potrete scaricare anche l'Advance Pack. In caso contrario, potrete acquistarlo in seguito, per 7 dollari circa (più o meno 5 euro). Si tratta di una serie di aggiunte che potrebbero piacere agli amanti delle sfide e include 60 nuovi livelli in modalità Puzzle, e 35 sfide in Missione.

IN ALTERNATIVA...

Tetris
Il puzzle game più noto, e più divertente, del mondo. Lo trovate in mille incarnazioni, spesso gratuite.

Puzzle Quest, Nat 07, 8 ½
Semplice, intrigante e con una struttura più "matura" rispetto al tipico puzzle game. Anche questo è imperdibile, se si ama il genere.

info ■ Casa **Q Entertainment Inc** ■ Sviluppatore **Q Entertainment Inc** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **Circa € 6** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.steampowered.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 900 MHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Connessione a Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1,5 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **No**

Pro
- Semplice e geniale
- Economico
- Requisiti hardware contenuti

Contro
- Crea assuefazione
- Vi ruberà tempo prezioso
- Minerà i rapporti con il partner

Semplice, ma geniale, *Lumines* si trasformerà rapidamente da semplice passatempo in dipendenza pura. Una di quelle dipendenze di cui è difficile liberarsi. Ma chi ha giocato a *Tetris* queste cose le sa già.

8 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DIPENDENZA	MODALITA' DI GIOCO
6	6	9	9	9	8



La possibilità di visualizzare gli ordini pianificati ricorda un po' *Combat Mission*.



Chi possiede il titolo precedente della serie, *Winter Storm*, potrà importare scenari, campagne e unità in *Kharkov*.

LINGUA E COSTI

Panzer Command: Kharkov **può, al momento, essere acquistato solo dal sito di Matrix Games (www.matrixgames.com) in due versioni. Il download digitale, con manuale in formato .PDF, costa 26,99 euro, mentre l'edizione inscatolata con manuale stampato a colori costa 33,99 euro. Il gioco e la documentazione (molto dettagliata) sono solo in inglese.**

EDITOR DI GUERRA

Rispetto al predecessore *Winter Storm*, *Kharkov* include un creatore di mappe, un editor di scenari e un generatore di campagne casuali. Tali utility consentono di impiegare non solo le unità che parteciparono alle battaglie per la città di Kharkov nel 1942, ma una varietà di mezzi ed equipaggiamenti che combatterono sul fronte russo dal 1941 al 1944. È così possibile, per esempio, chiedere al programma di creare una campagna che copra la prima fase della guerra nel 1941, in cui siamo posti al comando di una formazione di nostra scelta (fanteria, corazzati...) e di cui possiamo perfino decidere la lunghezza. Le truppe, un po' come accadeva in *Steel Panthers* riceveranno medaglie e, sopravvivendo, faranno esperienza migliorando le loro capacità di combattere. In più, chi ha installato sul PC il titolo precedente della serie, *Winter Storm*, avrà modo di avvalersi anche delle unità e delle mappe invernali in esso contenute.



GENERE: WARGAME

PANZER COMMAND KHARKOV

Matrix Games tenta il "ribaltone" sul fronte russo.

ACCADE di rado che un gioco offra più di quanto il suo titolo prometta, ma è questo il caso di *Kharkov*, secondo titolo della linea *Panzer Command*, e dedicato non solo alle battaglie nei dintorni dell'importante città sovietica nel maggio del 1942, ma a una vasta serie di scenari e situazioni del fronte orientale dal 1941 al 1944.

La scala di *Kharkov* è tattica, con ogni unità che rappresenta un veicolo, una squadra di uomini, un pezzo di artiglieria o altro equipaggiamento pesante. Tutte le unità, salvo rare eccezioni, sono comunque organizzate in plotoni di 3-6 elementi che devono agire insieme: possiamo inviare ordini generali al plotone attraverso il suo comandante, e lasciare che sia l'Intelligenza Artificiale a gestire i mezzi sotto di lui, o indicazioni più precise ai subordinati, ma da una lista-ordini più limitata. La struttura di gioco è a turni simultanei, ognuno della curiosa durata di 80 secondi: i due giocatori (uno dei quali può essere controllato dalla I.A.) inviano contemporaneamente i propri ordini alle truppe, quindi il PC calcola (e mostra sul campo di battaglia) i risultati dei primi 40 secondi. A tale fase ne segue una di "reazione" in cui i giocatori possono rispondere, limitatamente, a quanto avvenuto nella fase precedente: questa seconda frazione del turno simula i restanti 40 secondi.

Se, superficialmente, *Kharkov* ricorda il classico di Battlefront *Combat Mission*, in realtà il nuovo tattico di Matrix offre sia un sistema più semplice e immediato, sia una scala di gioco leggermente più elevata. Potendosi concentrare sulle azioni di interi plotoni, e non di ogni singola unità, il comandante virtuale riesce a impostare rapidamente i suoi piani di battaglia e a reagire a quelli nemici. *Kharkov* non offre l'immensa varietà di *CM: Barbarossa to Berlin* (che copriva tutto il fronte russo e le nazioni che vi combatterono), ma propone comunque un generatore di campagne e un editor di mappe e scenari, più, come abbiamo detto, una discreta scelta di unità russe e tedesche per il periodo 1941-44. Dovessero gli sviluppatori insistere su questa strada nel prossimo titolo, *CM* potrebbe finalmente avere un serio contendente.

> "Tutte le unità sono comunque organizzate in plotoni"

Buona la grafica, ma monotoni e ripetitivi gli effetti sonori. Tra i difetti (in quello che è un gioco sorprendentemente stabile e privo di bug) dobbiamo segnalare la scarsa efficacia dell'artiglieria di entrambe le parti, con bombardamenti che causano confusione e spettacolo, ma poco altro. Anche la I.A. tattica, che dovrebbe gestire i subordinati per noi, non agisce sempre al massimo, e questo è un problema cruciale in un titolo che vi fa tanto affidamento. Ma Matrix, come sempre, sta sostenendo il proprio gioco con una serie di patch, e speriamo, in futuro, di vedere qualche aggiustamento in queste aree.

Panzer Command: Kharkov non è solo un buon wargame, ma anche un titolo consigliato a chi, pur non avendo molta esperienza nel genere, intende iniziare a "fare sul serio" nei campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Combat Mission: Barbarossa to Berlin, Gen 03, 8
Il gioco tattico "definitivo" sul fronte russo, con tutta la guerra e i teatri ricostruiti a livello di singolo mezzo.

John Tiller's Campaign Series, Set 07, 7½
La Seconda Guerra Mondiale a livello di plotone, ma con turni ed esagoni, in una collezione che copre tutti i fronti.

info ■ Casa **Matrix Games** ■ Sviluppatore **Koios Works** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 26,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.matrixgames.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,2 GHZ, 512 MB RAM, Scheda grafica 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda grafica 256 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **e-mail**

- Buona varietà di mappe e unità
- Generatore di scenari e campagne
- Ottime opzioni per i modder

- Non si possono dare ordini multipli
- I.A. tattica non del tutto adeguata
- Artiglieria poco efficace

Non bisogna confondere *PC: Kharkov* con *Combat Mission*, essendo la scala del primo leggermente meno tattica; ma come alternativa al classico di *Battlefront*, questo titolo di Matrix non è male, proponendo una buona varietà e una maggiore semplicità nei comandi.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	5	7	8	7	8

La prima e unica rivista per scoprire la Cina



In edicola

Sprea editori ITALY



Ora, ogni razza ha un albero tecnologico personalizzato che ne riflette la storia e le inclinazioni culturali.

GALASSIE INFINITE

La serie di *GalCiv 2* ha sempre beneficiato di un sostegno da parte della comunità paragonabile a quello di linee come *Total War* o *Civilization IV*, e, nel concludere in bellezza, Stardock ha deciso di aumentare le opportunità anche su questo fronte. *Twilight of the Arnor* viene distribuito con ben cinque editor, dedicati alla creazione, rispettivamente, di mappe galattiche, singoli scenari, campagne (i giocatori potranno "sceneggiare" e realizzare saghe non diverse da quelle proposte dal gioco, ma magari usando le ambientazioni create con i loro Mod), miglioramenti planetari, tecnologie e, naturalmente, astronavi. Ogni editor è stato pensato per la massima facilità d'uso, così da permetterne l'impiego anche a chi non è molto esperto di modding. Intanto, all'indirizzo **http://forums.galciv2.com/forum/348** si possono scaricare i Mod già realizzati e incontrare altri fan con cui scambiare opinioni e consigli.





La grafica di pianeti e astronavi è più dettagliata, eppure la fluidità del gioco è aumentata anche sui PC meno potenti.

GENERE: STRATEGIA SPAZIALE A TURNI

GALACTIC CIVILIZATIONS II TWILIGHT OF THE ARNOR

Sui giochi di strategia spaziale non scende il crepuscolo.

DOPO l'eccezionale *Sins of a Solar Empire*, Stardock continua a solcare le rotte perigliose dello spazio con la seconda e ultima espansione per il suo capolavoro *Galactic Civilizations II*.

La buona notizia è che gli sviluppatori, guidati dal geniaccio Brad Wardell, hanno incluso in essa pressoché tutto quanto l'appassionato della serie poteva desiderare, e perfino qualcosa di più. La veste grafica è stata completamente rinnovata, mentre, grazie a una nuova tecnologia creata da Stardock, il gioco risulta più fluido anche sui sistemi meno potenti.
In *Twilight of the Arnor* si realizza una delle richieste più antiche della comunità, ovvero un "albero tecnologico" personalizzato per ognuna delle dodici culture aliene presenti nel gioco. Tale innovazione include anche, per la prima volta, classi di astronavi e miglioramenti planetari specifici per ogni specie. La profondità delle strategie e il numero delle variabili che possono influire su ogni partita divengono, quindi, ancora più enormi.
Twilight of the Arnor, come i due precedenti titoli, include (oltre alla modalità "skirmish" di base) una campagna composta da scenari collegati, la cui trama completa la saga di *GalCiv 2*. Se è la vostra prima esperienza con questa serie, vi consigliamo di giocare le tre campagne in ordine (*Dread Lords*, *Dark Avatar* e *Twilight*), sia perché narrano la storia cronologicamente, sia perché gli scenari introducono gradualmente i concetti basilari del gioco e delle due espansioni.
Le restanti innovazioni (e, nel complesso, sono moltissime) includono, tra le altre cose, la ricerca e la costruzione delle Stelle della Morte, ovvero l'equivalente nel gioco della Morte Nera di "Guerre Stellari"; la possibilità di lasciare all'Intelligenza Artificiale la progettazione di nuovi tipi di astronavi man mano che tecnologie più avanzate diventano disponibili; dozzine di componenti in più per i vascelli stellari stessi; nuove dimensioni per le galassie di gioco (inclusa una "immensa" su cui una campagna può richiedere settimane per essere completata); nuovi tipi di governatori planetari (per chi non vuole gestire ogni aspetto dell'Impero); una condizione di vittoria basata sul controllo di cinque cristalli intergalattici in grado di garantire l'Ascesa alla razza che saprà sfruttarne il potere; e molto altro ancora, soprattutto nell'area del supporto per i modder.

> "Introduce dozzine di miglioramenti e una I.A. ancora più avanzata"

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

L'unico vero difetto di *Twilight of the Arnor* (se si escludono la tradizionale e conscia decisione di non includere il multiplayer per concentrarsi sulla I.A., e alcuni bug e piccoli problemi di bilanciamento nella versione pubblicata) è che sarà l'ultima espansione per *GalCiv 2* – mentre *Galactic Civilizations III* non verrà messo in lavorazione prima di "qualche anno". Ma Stardock ha già annunciato di essere al lavoro su un titolo fantasy "che avrà come ispirazione *Master of Magic*". Nell'attesa, tra questo nuovo splendido add on e l'altrettanto ottimo *Sins of a Solar Empire*, gli appassionati di strategia spaziale avranno da divertirsi per molti anni-luce.

Vincenzo Beretta 

IN INGLESE

Galactic Civilizations II – Twilight of the Arnor **è disponibile solo in inglese, e per il momento non sono previste traduzioni in altre lingue. L'espansione può essere acquistata via download digitale sul sito www.galciv2.com al prezzo di 19,40 euro, mentre è interessante notare che la versione confezionata costa lo stesso, con la sola aggiunta delle spese di spedizione. Chi non possiede i primi due titoli della serie (indispensabili per installare questa terza puntata) può acquistare il "pacchetto completo" inclusivo di tutti e tre (chamato Galactic Civilizations II Ultimate Pack), sempre dallo stesso sito, per 38,80 euro (disponibile unicamente in versione download digitale), mentre chi ha solo l'originale ed è interessato alle due espansioni può acquistarle insieme per 29,10 euro (anche tale offerta è disponibile solo in download digitale).**

IN ALTERNATIVA...

Space Empires IV Deluxe
Più complesso e dettagliato di *Galactic Civilizations II*, ma anche meno accessibile, è comunque sostenuto dai numerosi Mod della comunità. Può essere acquistato su Steam.

Sins of a Solar Empire, Nov 05, 9
Uno strategico spaziale in tempo reale che unisce alla bellezza estetica di *Homeworld* la profondità e la magnificenza di *Europa Universalis*.

info ■ Casa **Stardock** ■ Sviluppatore **Stardock** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 19,40** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.galciv2.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L, 2,5 GB HD, *Galactic Civilizations II* e *Dark Avatar***
- Sistema Consigliato **Processore 3 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- **I.A. ancora più sofisticata**
- **Grafica completamente rinnovata**
- **Sei nuovi editor per i "Modder"**

- **Manca di multiplayer**
- **Qualche piccolo problema di bilanciamento**
- **Alcuni bug nella versione pubblicata**

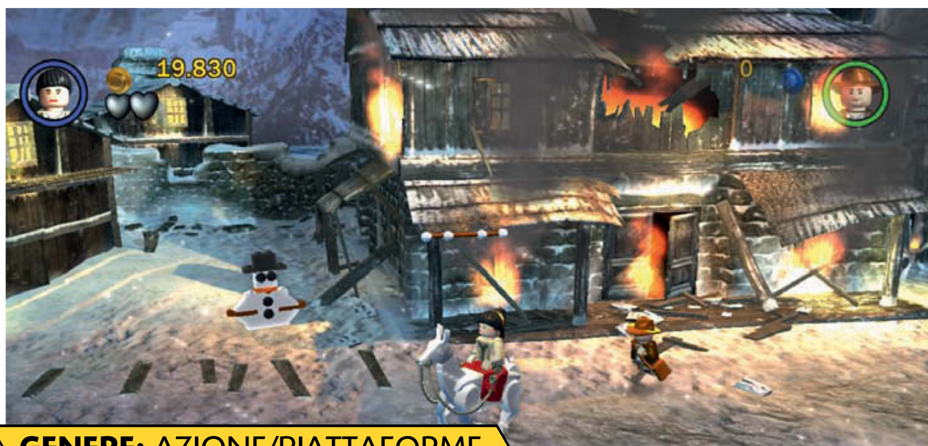
Un'espansione che gratifica uno strategico spaziale in sé già eccellente. Se non avete mai provato l'esperienza di *GalCiv 2*, vi consigliamo di acquistare il pacchetto completo e di iniziare gradualmente. In ogni caso: da non perdere.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MOD
8	8	9	9	9	9

9



Al Cairo, una banana può essere la chiave per ottenere una pala o della dinamite, così da rimuovere gli ostacoli che vi sbarrano la strada.



Quelle che nel film sono scene di qualche minuto, in *LEGO Indiana Jones* diventano livelli intricati e traboccanti di enigmi e segreti.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

LEGO INDIANA JONES LE AVVENTURE ORIGINALI

"Noi non seguiamo mappe di tesori nascosti e la X non indica, mai, il punto dove scavare." (Henry Jones Jr.)

IN ITALIANO

LEGO Indiana Jones: Le Avventure Originali **è tradotto in italiano per quanto riguarda i testi a video. Nei filmati di intermezzo, i personaggi si "esprimono" tramite grugniti, faccine e spassose gag.**



DOPO due capitoli in cui hanno reinterpretato una delle saghe più famose del cinema di fantascienza, i talentuosi ragazzi di TT Games rinnovano i voti matrimoniali con i mattoncini LEGO e la grande avventura.

Abbandonati i cavalieri Jedi, le principesse e le stazioni da battaglia capaci di spazzare via un intero pianeta con uno starnuto, gli sviluppatori si sono dedicati a un'altra icona popolare: Indiana Jones. Come dei novelli re Mida, sembra che i Traveller's Tales abbiano il dono di trasformare tutto quello che toccano in oro, passando per la plastica virtuale. I loro *LEGO Star Wars* hanno ricevuto pareri unanimemente lusinghieri da parte della critica e non solo. Secondo Chris Taylor, cui dobbiamo pietre miliari del calibro di *Total Annihilation* e *Supreme Commander*, per esempio, i due giochi in questione sono esemplari dal punto di vista del game design e rappresentano il futuro. Non ce la sentiamo di contraddirlo, in compenso abbiamo giocato fino allo sfinimento il "futuro presente" di *LEGO Indiana Jones: Le Avventure Originali* e un'idea ce la siamo fatta.

Come è facile intuire dal titolo, il nuovo *LEGO* si concentra sulle prime tre pellicole di Indiana Jones, quindi: " I Predatori dell'Arca Perduta", "Indiana Jones e il Tempio Maledetto" e "Indiana Jones e L'Ultima Crociata". È anzi consigliabile dare una bella ripassata ai film, prima di lanciarsi nelle imprese di *LEGO Indiana Jones* – compito facilitato dal debutto cinematografico del quarto episodio, "Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo", che ha riportato sugli scaffali dei centri commerciali i DVD dei primi tre capitoli.

Eroe principale di *LEGO Indiana Jones: Le Avventure Originali* è, naturalmente, l'inossidabile Indy, con tanto di cappello, frusta e barba di tre giorni. La sua è una presenza costante: con la pressione di un tasto fa schioccare il nerbo di bue per dondolarsi su un abisso, chiama a sé una

"Ogni personaggio può diventare l'elemento trainante di un livello"

torcia, o avvolge i fianchi della bella di turno, così da avvicinarsela e schioccarle un bel bacio. E poi, salta, mena come un fabbro i nazisti o i thug di turno, spara (ma è molto più divertente scagliarlo in corpo a corpo e mulinare dei gran cazzotti), costruisce oggetti con i mattoncini che ha appena estratto dalla sabbia del deserto e... trema come un bambino davanti ai serpenti, o va in mille pezzi quando ha fatto scattare una trappola di troppo o ha incassato un pugno o una pallottola più del dovuto. Insomma, è Indiana Jones in un gioco della serie *LEGO*. Accanto a lui, però, gravita una teoria di personaggi che sarebbe ingiusto definire secondari. Dal Satipo del tempio in Sud America alla sanguigna Marion Ravenwood; dal fedele Sallah all'impacciato Marcus Brody, passando per Willie Scott e il piccolo Short Round, ogni comprimario può diventare l'elemento trainante di un livello. Le donne sono più agili e saltano più in alto (Willie, poi, è capace di un acuto che frantuma i vetri), mentre il bambino si intrufola nei passaggi più bassi e compare in zone diversamente irraggiungibili. Senza parlare del fatto che all'interno del Barnett College, la base di partenza per le tre avventure del dottor Jones, esiste una stanza in cui disegnarsi un proprio eroe e usarlo in avventura.

Tutti questi simpatici personaggini si muovono sullo sfondo di ambientazioni create partendo da quanto visto sul grande schermo, ma espandendone i contenuti



L'ARTE DEL TRAVESTIMENTO

Nei livelli di *LEGO Indiana Jones* capiterà di imbattersi in garitte, porte o finestre connotate da una faccina di personaggio LEGO. In questi casi, il gioco vi chiederà di "travestirvi" per superare l'ostacolo. Di solito, in zona ci saranno dei gruppetti di manigoldi in uniforme pronti a lanciarsi su di voi. Malmenateli a dovere e, quando uno di loro lascerà cadere un cappello, indossatelo e bussate alla porta di cui sopra. Non preoccupatevi, comunque, se non riuscirete a trovare il travestimento adatto: l'ostacolo potrebbe tranquillamente essere stato posizionato per farvi accedere a una nuova area nella modalità di gioco Libera. Lo stesso accade anche con molti dei quadri in LEGO, pieni di geroglifici, che richiedono un libro per essere decifrati.

FRUSTA E CONTROLLER

Inutile nascondersi dietro una tastiera, per apprezzare davvero *LEGO Indiana Jones: Le Avventure Originali* bisogna giocarlo con un joypad caratterizzato da almeno due pad analogici. Noi abbiamo usato l'Xbox 360 Controller for Windows, che è stato riconosciuto subito e ci ha permesso di partire senza titubanze.



I nemici più grossi e cattivi dovranno essere sempre affrontati usando il cervello, anziché le armi e i muscoli.



Posizionare dei gioielli nelle orbite di una statua non è mai un'operazione da concludere in due mosse.



INDY NON RESTA A PIEDI

Inseguimenti a cavallo, a bordo di camion, di automobili di motoscafi e motociclette: i film di Indiana Jones ci hanno abituato a qualsiasi cosa e non era pensabile che *LEGO Indiana Jones* facesse a meno di questo elemento. Anche i vostri piccoli eroi di plastica potranno saltare in sella a lama, cammelli e cavalli, e trottare per alcuni dei livelli all'aperto del gioco. In certi casi, i quadrupedi potranno essere d'aiuto per raggiungere tetti o balconi. Camion, vetture e motoscafi saranno parimenti utili per spiattellare i gruppi di cattivi, per sfondare cancellate o per riprodurre in chiave giocosa alcune delle scene memorabili viste sul grande schermo. Sotto questo aspetto, però, *LEGO Star Wars II* sapeva regalare più emozioni.



Nel pozzo delle anime, oltre agli enigmi dovrete affrontare la famosa paura dei serpenti del dottor Jones.

all'inverosimile. In questo, forse, sta uno dei punti deboli di *LEGO Indiana Jones: Le Avventure Originali*. Dai film di Indy abbiamo imparato che, per prendere un idolo d'oro grande come un pugno, bisogna prima evitare una trappola di lance attivata da un raggio di luce, piroettare sopra un pozzo senza fondo, superare un pavimento a scacchiera su cui incombe un uragano di frecce avvelenate e, alla fine, sostituire l'artefatto con un sacchetto di sabbia del suo esatto peso. Ecco, in *Indiana Jones: Le Avventure Originali* questo approccio è amplificato all'ennesima potenza.

Ogni avventura è divisa in capitoli, a loro volta punteggiati da sezioni in cui affrontare almeno una mezza dozzina di stanze o "scene all'aperto". Queste sono stracolme di meccanismi (inizialmente celati alla vista, o meno), chiavi da recuperare, appigli, scalette da costruire, macchinari o veicoli da riparare e suppellettili da frantumare per accumulare preziosi bottoncini LEGO con cui acquistare al Barnett College gadget, pezzi dei segreti e altro ancora. Gli eroi di *Indiana Jones*, sempre in due o tre sullo schermo, trotterellano da un enigma a un salto, a un combattimento. Se ne controlla uno alla volta, scegliendo naturalmente il più adatto alla bisogna in virtù delle sue qualità, mentre l'altro (o gli altri) segue in maniera sensata le azioni del protagonista del momento: per esempio, una volta capito come attivare un meccanismo che richiede l'interazione di due personaggi, è quasi sempre sufficiente piazzarne appropriatamente uno, perché il secondo faccia la sua parte.

Dove abbiamo riscontrato qualche problemino in più è nei movimenti: troppo spesso ci si trova a strisciare involontariamente contro una parete, o si perde la presa di un oggetto da spostare o tirare, per non parlare dei tentativi per percorrere una scala a chiocciola o delle decine di ripetizioni di un salto particolarmente ostico, solo perché l'eroe non sente il comando del balzo.

L'effetto paradossale è che l'inarrestabile Jones afferra con la grazia e sicurezza di un trapezista gli appigli collocati nei punti più improbabili, mentre fatica a salire per una scalinata. A questi momenti di vera frustrazione, si uniscono i minuti persi a studiare e a tentare i passaggi più intricati per raggiungere una balconata, salvo poi scoprire che la strada "vera" per superare la stanza era ancora nascosta da un

MEGLIO IN COPPIA

Non bisogna sottovalutare la giocabilità in coppia di *LEGO Indiana Jones*. Gli eroi sullo schermo sono sempre almeno un paio e questo dà modo a due amici (o a genitori e figli) di vestire i loro panni e scorrazzare nei livelli sfruttando le abilità dei personaggi, oltre all'intuito dei giocatori in carne e ossa, per avanzare di capitolo in capitolo. Scoprire tutti i passaggi, i segreti e i cameo contenuti nei tre film è più spassoso (e fluido) se fatto in due.

INDY A SCUOLA

Il Barnett College, nel gioco, è l'ambiente che vi accoglierà prima di ogni vostra avventura. Come tutto il resto di *LEGO Indiana Jones* va esplorato in lungo e in largo: troverete zone in cui creare un eroe in LEGO personalizzato, sale di proiezione in cui riguardare le divertenti sequenze d'intermezzo tra un capitolo e l'altro delle vostre avventure, camere in cui acquistare extra e pezzi di reliquie, e aule ancora più misteriose.

LA MONETA DELL'AVVENTURA

Come in tutti i giochi della serie *LEGO*, malmenare i cattivi di turno, sfasciare mobilio e suppellettili, costruire o riparare meccanismi aiuta ad accumulare "bottoncini" LEGO di colori e valore diversi. Questi servono per acquistare, al Barnett College, personaggi ed extra di varia natura – gadget che potrete decidere di inserire nelle vostre partite. La morte dei personaggi è un evento momentaneo e tutt'altro che drammatico, che comporta la perdita di un certo quantitativo di bottoncini. Poi, il personaggio si ricompone e riparte nella sua opera di devastazione e spremitura di meningi.

QUANTO DURA?

LEGO Indiana Jones **vi fa rivivere le imprese di Indy in: " I Predatori dell'Arca Perduta", "Indiana Jones e il Tempio Maledetto" e "Indiana Jones e L'Ultima Crociata". Ogni film è stato suddiviso in sei capitoli e un giocatore di media abilità impiegherà circa un'oretta per arrivare al termine di uno di questi ultimi (ma si può disabilitare il livello di difficoltà adattabile). Vi assicuriamo che, anche senza toccare le impostazioni predefinite, giungere alle scene finali di un film è un'impresa degna di essere raccontata agli amici. Una volta sbloccato nella modalità Storia, ogni capitolo è affrontabile anche in quella Libera. A quel punto, gli unici limiti alla longevità di *LEGO Indiana Jones* saranno la vostra pazienza e la voglia di collezionare *tutto*.**

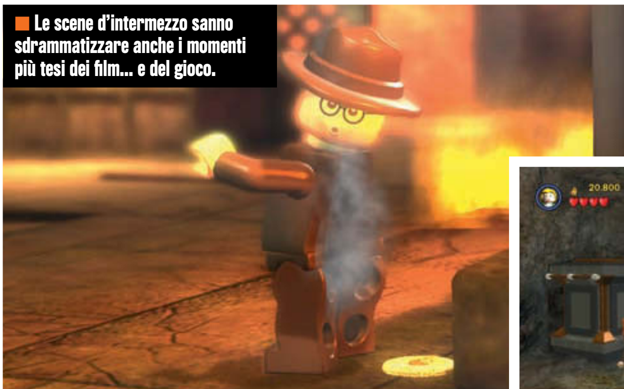
SALVO!

Attenzione: *LEGO Indiana Jones* salva alla fine di quelli che potremmo definire i capitoli in cui si articolano i film. Quando siete in ballo, quindi, vi conviene procedere fino al capitolo successivo, oppure fare una pausa e riprendere a giocare nel momento in cui avrete abbastanza tempo da dedicare al dottor Jones.

IN PRINCIPIO ERA LA PLASTICA



Che giocando a *LEGO Indiana Jones* vi assalga una forte nostalgia per le scatole di cartone e i mattoncini di plastica colorati è più che comprensibile. Ebbene, se non sapete resistere alla tentazione, o se volete scoprire come ci si divertiva prima dell'avvento degli editor di livelli, sappiate che LEGO ha lanciato la sua serie di scatole di Indiana Jones. I prezzi non sono proprio popolari (come sempre, quando si parla di prodotti di questo tipo) e partono dai 12,99 euro della confezione con l'inseguimento motociclistico de "L'Ultima Crociata", fino ai 69, 99 euro del tempio perduto in Sud America (con tanto di macigno rotolante). E non potevano mancare le scatole ispirate al quarto film "Indiana Jones e il Regno del Teschio di Cristallo", da poco uscito al cinema, anche loro con prezzi compresi tra i 25,99 e gli 89,99 euro. Per informazioni: **www.lego.com**



Le scene d'intermezzo sanno sdrammatizzare anche i momenti più tesi dei film... e del gioco.







La X è il punto dove scavare, ma per arrivarci bisognerà fare i salti mortali. E non è un modo di dire.



Mezzi e veicoli non mancano all'appello, ma un po' più di dinamismo sarebbe forse riuscito a riequilibrare il gioco.

MUSCOLI CONTRO CERVELLO

Certe scene dei film di Indiana Jones sembrano scritte apposta per diventare parti di un videogioco. La scazzottata con il mastodontico tedesco di fianco all'ala volante de "I Predatori dell'Arca Perduta", per esempio. *LEGO Indiana Jones* se ne appropria e le ripropone adattandole allo spirito che permea l'intero gioco. La soluzione diretta, quindi, non sarà mai quella giusta. Per abbattere uno dei "boss di fine livello" bisognerà portare a termine almeno quattro azioni ben precise, magari procurandosi oggetti da tirare contro il pessimo elemento per togliergli punti salute, fino allo spettacolare epilogo. Come a dire: cazzotti e pistolettate lasciateli per le mezze tacche. Quando il nemico è tosto, usate la testa. E non è detto che, le prime volte, non vi venga voglia di sbatterla contro uno spigolo!



blocco posizionato in un angolo non ben inquadrato dalla telecamera di gioco, o che la statua contro cui uno dei nostri beniamini continuava ostinatamente ad appiattirsi, in realtà, andava spostata a forza di braccia. E bisogna prestare attenzione anche agli oggetti trasportati dai piccoli protagonisti: capita, infatti, che per raggiungere un artefatto segreto sia necessaria una pala o una torcia, ma mancando un vero sistema di scambio degli oggetti tra gli eroi, diventa macchinoso ottenere la giusta combinazione oggetto/personaggio.

Una così massiccia presenza di "pezzi di enigmi" (e il paragone che ci viene in mente è quello della miriade di blocchetti sparsi su un tavolo quando si rovescia una scatola dei veri LEGO) è, inoltre, vagamente destabilizzante nel momento in cui tutti i rompicapi convivono contemporaneamente sullo schermo. Il rischio è, ancora una volta, di trascorrere minuti in un'operazione accessoria e destinata alla modalità di gioco Libera, perdendo di vista quanto serve a progredire nella Storia. Per inciso, ogni capitolo va prima affrontato seguendo la trama del film, per essere sbloccato e accessibile liberamente.

Intendiamoci, nessuno dei difetti di *Indiana Jones: Le Avventure Originali* arriva a rovinare l'esperienza di gioco. Ribadiamo che i personaggi "pacioccosi" ci sono, i livelli da affrontare pure e andare in avventura con Indy e compagni, incalzati dalle musiche dei film e immersi in un'atmosfera ricreata ad arte con l'ormai ben noto gusto di TT Games per le citazioni, le strizzatine d'occhio e le parodie, è un'esperienza indimenticabile. È necessaria, però, un po' di pazienza in più rispetto ai due *LEGO Star Wars*. Quanto allo stile di gioco, a parte la spinta sull'acceleratore dei "piccoli enigmi", non ci è parso di assistere a una vera rivoluzione. Staremo a vedere cosa ci offrirà il prossimo *LEGO Batman*; per ora, questo futuro sa un po' di già visto.

Massimiliano Rovati



IN ALTERNATIVA...

LEGO Star Wars, Giu 05, **8**
Il primo sposalizio videogiocoso tra i mattoncini LEGO e la Forza.

LEGO Star Wars II: La Trilogia Classica, Ott 06, **8 ½**
La trilogia bella di "Guerre Stellari", con tanto di livelli a bordo delle astronavi rese famose dalla saga di George Lucas.

info ■ Casa **LucasArts** ■ Sviluppatore **TT Games** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.lucasarts.com/games/legoindianajones/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 2.0, DVD-ROM, 4,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB PS 3.0, Joypad**
- Multiplayer **Stesso PC**

+ È Indy con il LEGO
+ Livelli molto estesi
+ Tanti enigmi e rompicapi...

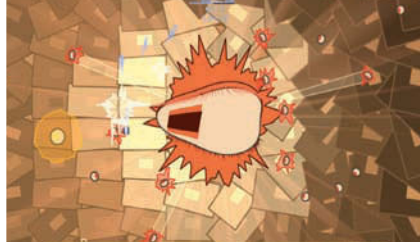
− ... Troppi enigmi e rompicapi?
− Poco innovativo
− Sistema di controllo e telecamera da migliorare

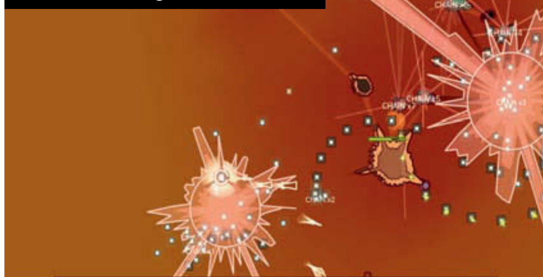
Che lo giochiate da soli o in coppia, *LEGO Indiana Jones* saprà regalarvi delle vere emozioni. Non sempre positive, purtroppo. Ci si poteva aspettare un gioco più raffinato e innovativo, invece tutta l'enfasi è stata posta su enigmi e salti.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	DESIGN DEI LIVELLI
8	9	8	8	7	8

Le immagini che appaiono sullo schermo sono strane, ma hanno stile da vendere.





Capire come concatenare le esplosioni è fondamentale in ogni livello.

IN INGLESE

***Everyday Shooter* è solo in inglese, ma non temete. Il testo su schermo è così poco, che non ve ne accorgerete nemmeno. Si acquista tramite Steam, la piattaforma di download digitale di Valve. Indirizzo: www.steampowered.com**

GENERE: SPARA E FUGGI

EVERYDAY SHOOTER

Un esercizio di stile in materia di spara e fuggi.

SISTEMI DI CONTROLLO

***Everyday Shooter* è giocabile interamente con la tastiera, ma è assolutamente consigliato procurarsi un buon controller dotato di due levette analogiche.**

NEL 1947, Raymond Queneau scrisse "Esercizi di stile", un libro in cui riproponeva pagina dopo pagina lo stesso semplice aneddoto, rivisitandolo di volta in base a una miriade di tecniche narrative.

Nel 2008, Jonathan Mak, un giovane programmatore indipendente, ripete lo stesso interessante esperimento applicandolo al mondo dei videogiochi. Racconta una storia familiare a molti di noi, quella di una piccola astronave stilizzata che spara e combatte contro infinite ondate di nemici colorati e insidiose selve di proiettili. È una trama di game design semplice e primitiva, nata nel 1982 con *Robotron: 2084* e riportata in auge dal successo ottenuto da *Geometry Wars*, il primo titolo a ripresentare in tempi moderni i giochi in cui si comanda contemporaneamente il movimento dell'astronave e la direzione dello sparo (i cosiddetti dual stick shooter).

In *Everyday Shooter*, questa semplice formula viene rimescolata con nuovi elementi in ogni livello. Si parte da una serie di semplici regole di base, comuni a ogni partita e spiegate chiaramente sin dalle prime schermate. Per fare punti, bisogna distruggere i nemici e raccogliere i quadratini luminosi che lasciano sullo schermo dopo essere stati sconfitti. Determinate esplosioni possono propagarsi verso altre unità, creando degli spettacolari fuochi d'artificio e conferendo un grande vantaggio tattico. Sparare rallenta i movimenti e rende più difficile e pericoloso raccogliere i quadrati luminosi di cui sopra, fondamentali per ottenere punteggi da record e vite extra. Sulla base di queste premesse minimali, *Everyday Shooter* si reinventa livello dopo livello, esplorando diverse soluzioni di game design e lasciando al giocatore il piacere di scoprirle. Osservando attentamente la grafica, infatti, sarà possibile intuire come creare esplosioni concatenabili, come domare le ondate di nemici e, soprattutto, come sopravvivere più a lungo. Forse, i giocatori più tradizionalisti si troveranno spaesati, ma gli estimatori del genere saranno catturati da una duplice sfida. Una contro la macchina, che richiede riflessi d'acciaio e una coordinazione invidiabile, e l'altra con il buon Jonathan Mak, che ha confezionato tanti enigmi videoludici da risolvere a suon di esperienza e intuizioni. Ogni livello, dunque, è uno spettacolare esercizio di stile, caratterizzato da un trionfo di immagini e colori e accompagnato da una colonna sonora unica e originale, che cambia dinamicamente in base a ciò che succede sullo schermo. Se non vi spaventano le esperienze fuori dal comune e volete provare il brivido di un titolo che riesce a essere contemporaneamente innovativo e nostalgico, allora accomodatevi pure. *Everyday Shooter* è quello che fa per voi.

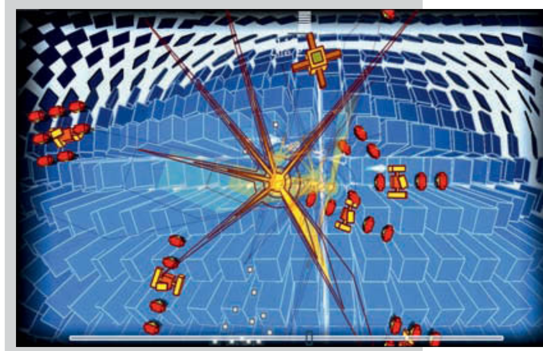
> "Si reinventa, livello dopo livello"

Fabio Bortolotti



LUMINES VS GEOMETRY WARS

Anche le musiche e i suoni di *Everyday Shooter* sono completamente fuori dal coro. Dimenticando i sintetizzatori e la musica elettronica, viene proposta una serie di ipnotici giri chitarra elettrica, con riff che strizzano l'occhio all'indie e al post rock. La base è composta da semplici canzoni che scandiscono l'inizio e la fine dei livelli, su cui si armonizzano i suoni innescati dalle esplosioni che si alternano sullo schermo. È un'esperienza audiovisiva fuori dal comune, nella quale l'audio e la grafica si intrecciano finemente con le meccaniche di gioco.



IN ALTERNATIVA...

Geometry Wars Retro Evolved, Set 07, 9
Lo scopo è solo uno: fare punti sparando a più non posso, impugnando un joypad con due stick analogici.

Audiosurf, Apr 08, 8
Un altro gioco indipendente in cui la musica gioca un ruolo fondamentale.

info ■ Casa **Queasy Game** ■ Sviluppatore **Queasy Games** ■ Distributore **Steam** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **Circa € 7** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.everydayshooter.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **Processore 1,7 GHz, Scheda 3D OpenGL, 36 MB HD, Connessione a Internet per scaricarlo**
- Sistema Consigliato **Processore 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D OpenGL 128 MB**
- Multiplayer **No**

- **Stile grafico interessante**
- **Musiche originali**
- **Struttura intelligente e innovativa**

- **Un po' di nicchia**
- **Difficile per i principianti**
- **Controlli da tastiera inadeguati**

Un esperimento ben riuscito, che ripropone un sistema di gioco molto diffuso in una chiave nuova e originale. Consigliato a tutti gli appassionati del genere e a chi cerca un'esperienza diversa dai soliti "spara e fuggi".

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
8	9	9	8	7	9

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

Casa: Ubisoft **Sviluppatore:** Capcom **Lingua:** italiano **Prezzo:** € 9,90 **Provato su:** Ago 06, **8**

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION

I giochi pieni di combo e incredibili combattimenti si trovano solitamente più a proprio agio sulle console. Sebbene il capolavoro targato Capcom non faccia eccezione a questa regola generale, la versione per PC del più stiloso "hack'n'slash" in circolazione si rivela comunque un gioco piacevole e divertente.



I combattimenti sono molto violenti e impegnativi.

Nel terzo capitolo della fortunata serie *Devil May Cry*, infatti, si vestiranno i panni del più carismatico tra i cacciatori di demoni, Dante. Questa volta, bisognerà confrontarsi con avversari davvero impegnativi, come per esempio Cerbero, il cane degli inferi, e Vergil, l'altro figlio di Sparda (il cavaliere demoniaco padre di Dante).

Per uscire vincitori dai numerosi scontri proposti, ci si potrà affidare alle incredibili capacità combattive del protagonista. Si disporrà, infatti, di un enorme arsenale, perfetto per avere la meglio su tutti i nuovi nemici. Grazie a un rinnovato sistema di combo, poi, Dante potrà utilizzare fino a quattro armi in sequenza, dando vita a combattimenti tanto spettacolari quanto letali. La *Special Edition* arrivata su PC comprende, tra l'altro, la possibilità di giocare nei panni di Vergil, una volta finita l'avventura con Dante, oltre a nuove modalità.

Al momento in cui andiamo in stampa, la versione più aggiornata della patch di *Devil May Cry 3 SE* è la 1.3, che corregge alcuni difetti grafici oltre a risolvere problemi di compatibilità con Windows Vista. Per giocare al massimo, inoltre, consigliamo di munirsi di un pad supportato, come per esempio quello dell'Xbox 360.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

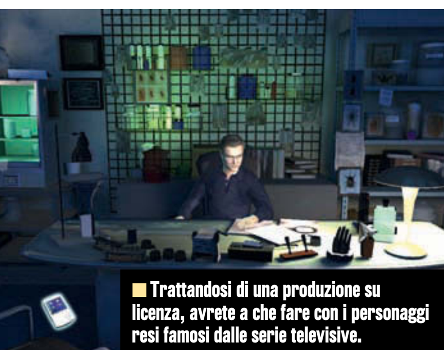
€ € € € €

***Devil May Cry 3 SE* è un gioco divertente, impegnativo e dotato di un'atmosfera goticheggiante ben realizzata. Da provare.**

Casa: Ubisoft **Sviluppatore:** Radical Entertainment, Ubisoft, TellTale Games **Lingua:** Italiano **Prezzo:** € 14,98 **Provato:** da Lug 03; da **6** a **6½**

CRIME SCENE INVESTIGATION: CSI TRILOGY

CHI non ha mai sognato di indossare un enorme camicione di plastica, di infilarsi un paio di comodi guanti di lattice e di setacciare il luogo di un delitto, alla ricerca di indizi preziosi?



Trattandosi di una produzione su licenza, avrete a che fare con i personaggi resi famosi dalle serie televisive.

Per tutti gli aitanti detective che hanno risposto "Sì", Ubisoft ha appena pubblicato *Crime Scene Investigation: CSI Trilogy*. Si tratta di un'ottima collection che contiene i primi tre episodi (*CSI: Crime Scene Investigation*, *CSI Miami e CSI: Dark Motives*) della serie di videogiochi ispirati all'omonimo telefilm.

Grazie a essi, sarà possibile vestire i panni di un novello detective, assegnato al dipartimento della scientifica, e risolvere una lunga serie di spinose indagini di omicidio. Bisognerà raccogliere indizi, confrontare prove, sfruttare i complessi macchinari in dotazione alla polizia e utilizzare le proprie capacità deduttive per arrivare alla soluzione del mistero.

Si tratta di sfide impegnative e affascinanti, perfette per chi è un appassionato di polizieschi. Al momento, non esistono patch ufficiali per i titoli presenti nella collection, ma è comunque possibile visitare i siti ufficiali dei giochi per trovare interessanti filmati e sfondi per il desktop.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

Tre avventure al prezzo di una. Un vero affare, in considerazione del fatto che le indagini presentate risultano ben fatte e impegnative.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EA

NEI NEGOZI

Black & White 2	€ 9,90
Command & Conquer	
The First Decade	€ 19,90
FIFA 2006	€ 9,90
FIFA 07	€ 19,90
FIFA Manager 07	€ 19,90
Harry Potter e	
Il Prigioniero di Azkaban	€ 9,90
Harry Potter e	
Il Calice di Fuoco	€ 19,90
Il Signore degli Anelli:	
La Battaglia per la Terra di Mezzo	€ 9,90
Madden NFL 07	€ 19,90
Medal of Honor Pacific Assault	€ 9,90
NBA Live 2006	€ 9,90
NBA Live 2007	€ 19,90
Need for Speed Most Wanted	€ 19,90
NHL 2007	€ 19,90
Sid Meier's SimGolf	€ 14,99
SimCity 4	€ 14,99
SimCity 3000 World Edition	€ 14,99
Tiger Woods PGA Tour 2006	€ 9,90

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Che sia una maledizione?"



Alone in the Dark
BANNED.Neon
"Mai più paura del buio!"



Pirates of the Burning Sea
GMC.Homer
"La spada, il corvo e il mare!"



Race Driver: GRID
GMC.Pettinato
"In lotta per la pole!"



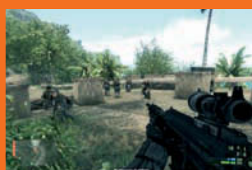
ARCA Sim Racing
GMC.Pape
"Green, Green, Green!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 04 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Gen 07/Nat 07 **Gioco completo:** Dic 07
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2008
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 07

La migliore simulazione di calcio su PC, quest'anno, si è sottoposta a un restyling grafico. Certi nei restano, ma è grande calcio!



2) FIFA 08 Dic 07 VOTO 7 ½
Casa: EA Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 07
FIFA è versatile, ma non è troppo diverso dalla passata edizione e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II: TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Dic 06 **Voto: 9**
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05 VOTO 9
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 06 **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2008 Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 07
SI Games si riconferma al vertice della classifica per quanto riguarda i gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8 ½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Feb 06
■ **Demo:** Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.



2) MAX PAYNE 2 Dic 03 VOTO 8
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nat 03 ■ **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

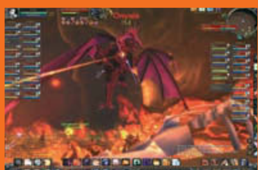
5) STRANGLEHOLD Ott 07 VOTO 8 ½
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il regista John Woo dice la sua nel campo dei videogiochi d'azione, e il divertimento, si impenna.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa: Sony Online Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare; peccato per la mancanza di una modalità PvP.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8 ½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

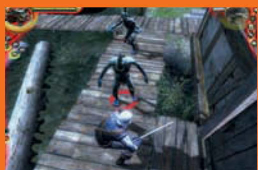
5) TABULA RASA Nat 07 VOTO 8
Casa: Ncsoft Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il ritorno del "papà" dei MMORPG, Richard Garriott, è all'insegna di una serie di idee interessanti e innovative.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) THE WITCHER
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Apr 08
■ **Demo:** Feb 08

Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi il meglio dei GdR oltre a una trama e dei personaggi memorabili!



2) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

3) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

4) GOTHIC 3 Nov 06 VOTO 9
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision Italia
■ **Sol:** Feb/Mar 05 ■ **Demo:** Nessuno ■ **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7 ½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8 ½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8 ½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa: Sega Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8 ½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Set 05 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **Jesus1987**
Avventure grafiche
1. The Longest Journey
2. The Moment of Silence
3. Syberia
4. The Black Mirror
5. Fahrenheit

■ **Bicchielli**
RTS
1. Warcraft 3
2. StarCraft
3. Warhammer 40K: Dawn of War
4. Rome: Total War
5. Company of Heroes

■ **enricoros**
Avventure grafiche
1. Still Life
2. Syberia 2
3. The Moment of Silence
4. Dark fall
5. Dark Fall 2

■ **Crazyman**
Allegati più belli di GMC
1. Mafia
2. Gothic
3. Max Payne
4. Morrowind
5. Gothic II



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

FINALI EPS

Quando leggerete queste pagine, le finali per la sesta stagione EPS avranno già avuto luogo. Così come per ogni stagione passata, infatti, si terranno al TIS Innovation Park di Bolzano, sede storica di Progaming Italia, dal 30 maggio al 1 giugno. I risultati delle finali delle seste EPS saranno disponibili, a partire dal 2 giugno, su **www.esl.eu/it/pro-series**. Può essere interessante, per meglio comprendere la struttura della competizione, capire le modalità di accesso alle finali stesse. Le specialità di gara scelte da Progaming Italia per questa sesta edizione dei campionati nazionali professionistici sono 5: tre sono giochi "ufficiali" (scelti direttamente da ProGaming Italia), e due sono giochi "supportati", ossia selezionati dalla community dei giocatori italiani iscritti alla ESL. I giochi ufficiali sono *Call of Duty 4*, *CounterStrike: Source* e *Pro Evolution Soccer 2008*.
I giochi supportati (ma valevoli come gli altri ai fini della classifica nazionale e del relativo montepremi) scelti dai giocatori, invece, sono l'RTS *Defense of the Ancients* (variante a squadre di *Warcraft 3*) e il gioco di guida *TrackMania Nations*. Al momento di andare in stampa, si sono concluse le regular season di tutte e cinque le specialità. Per i giochi ufficiali, i primi quattro team in classifica guadagnano direttamente l'accesso a Bolzano. Per i giochi supportati, invece, è necessario superare un'ulteriore fase eliminatoria online tra i primi quattro classificati di ogni specialità, in modo da ridurre a due il numero di finalisti, che si contenderanno il titolo in un unico match. Nel riquadro a pagina 119, la classifica EPS VI alla fine della regular season, specialità per specialità.

EPS VI

LA LUNGA STRADA PER BOLZANO

Il team degli Inferno eSports si presenta come la squadra da battere alle finali EPS.

SI sono svolti nell'arco di un solo mese (scarso), dal 25 aprile al 16 maggio, i tre tradizionali appuntamenti con gli Intel Friday Night Game powered by ASUS, da sempre tappa fondamentale per chi ambisce al raggiungimento delle finali nazionali. Ma se il "buongiorno si vede dal mattino", quello che ci attende a Bolzano sarà certamente un giorno "infernale"!

Al momento di andare in stampa, infatti, all'indomani dell'ultimo IFNG romano, su cinque specialità previste per queste EPS (ricordiamo che l'RTS di Sierra, *World in Conflict*, è stato alla fine escluso dalle competizioni ufficiali), ben tre sono dominate dal team torinese degli Inferno eSports che, infatti, è stato protagonista assoluto di queste IFNG perdendo un solo match, a *Call of Duty 4*, contro l'imbattibile formazione dei Team Impact, che molti pronosticano già campioni "in pectore" d'Italia. Questi IFNG, però, hanno visto la partecipazione di molte altre "vecchie glorie" della serie A del gaming italiano: i Cubesports, i Quadrifoglio o i Quid, che hanno dato vita a gare avvincenti ed appassionanti nelle varie tappe che GMC ha voluto seguire voi. Eccole in sintesi:

25 APRILE – BOLOGNA
Il Grand Hotel Bologna di Pieve di Cento, con l'annesso centro sportivo del PalaCavicchi ha fatto, ancora una volta, da suggestiva cornice per la Pro LAN, definita a ragione "il LAN Party più grande d'Italia". L'evento (cui dedichiamo su queste stesse pagine un breve approfondimento) ha fatto da contenitore anche per il primo Intel Friday Night Game di questa sesta stagione EPS.



La formazione dei Gladiatores nell'incontro di *Call of Duty 4* contro gli LgK Multigaming a Roma, lo scorso 16 maggio. Il match è finito in parità.

Un IFGN assolutamente di lusso, che ha visto sfidarsi le tre compagini più forti d'Italia (Inferno, Team Impact e Cube) e che, a molti, è parso una anticipazione delle finali. Nell'attesissima sfida a *CounterStrike: Source* tra Inferno e Cubesports, persa da questi ultimi in maniera netta, con un punteggio di 16 a 5, c'è da segnalare la presenza di un pubblico letteralmente delirante, di non meno di duecento spettatori, che ha affollato le tribune del PalaCavicchi dando vita a cori e coreografie improvvisate, offrendo uno spettacolo che ben poco aveva da invidiare a un evento sportivo più tradizionale.
Da segnalare l'eccellente (ma prevedibile) prestazione dei Team Impact, che hanno letteralmente maltrattato a *Call of Duty 4* gli Inferno eSports imponendosi con un secco 13 a 7 senza replica. Resta da citare, infine, la buona prestazione a *TrackMania Nations* di Enrico "Cyborg" Argentieri, impostosi sul compagno di squadra Fabrizio "K3ndo" Candini per 12 a 9.

9 MAGGIO – ROMA
Il cinema multiplex VIS PATHÈ di Roma è stato teatro del secondo IFNG di questa stagione. Un po' più sotto-tono rispetto ai

Italian Gaming Tour 2008

È partita il 9 maggio da Milano la seconda edizione dell'Italian Gaming Tour, manifestazione amatoriale organizzata congiuntamente da Logitech, Toshiba e Intel, e avente da quest'anno, come partner d'eccezione, Ubisoft e Vivendi Games. Trattandosi di un torneo amatoriale e totalmente gratuito, l'accesso è aperto a tutti e si articolerà all'interno dei principali centri commerciali nelle 8 città in cui il tour farà tappa. Tre i tornei proposti: *Assassin's Creed Director's Cut Edition*, *World in Conflict* e *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2*. Quando leggerete queste pagine, il Tour avrà già toccato le tappe di Roma (17 maggio), Torino (6 giugno) e Chieti (14 giugno). Per chi fosse interessato a partecipare all'evento, però, restano ancora disponibili le quattro tappe di seguito indicate (tra parentesi il nome del Centro Commerciale in cui le gare avranno luogo):

- 20-21 Giugno – (Palladio) – **Vicenza**
- 28-29 Giugno – (Fiumara) – **Genova**
- 5-6 Luglio – (Campania) – **Napoli**
- 12-13 Luglio – (Orio Center) – **Bergamo**

Per maggiori informazioni su tour e tappe cliccate su:
www.italiangamingtour.com


La tribuna del PalaCavicchi di Bologna ha registrato il "tutto esaurito", in occasione dell'incontro tra gli Inferno e i Cube.

fasti di Bologna, questo evento offline ha offerto al pubblico presente due sole gare: una sfida tra "big" a *Call of Duty 4* (tra Team Impact e Quid) e una, piuttosto parca di emozioni, a *Pro Evolution Soccer 2008*, tra due esordienti di queste EPS: gli Italian E-Sport e gli LgK Multigaming.

Liquidati i Quid con un imbarazzante 13 a 3, i Team Impact hanno così concluso il girone in testa alla classifica, avendo vinto tutte le gare (con un punteggio record di 24 punti), aggiudicandosi così l'ingresso alle finali di Bolzano con un mese d'anticipo. Piuttosto monotona e a senso unico, invece, la gara a *PES 2008*, andata per 18 a 2 agli Italian E-Sport che, con questo risultato, sono riusciti (risultando quarti alla fine della "regular season") a staccare un biglietto per i play-off di Bolzano.

16 MAGGIO – ROMA

Ritorno a Roma dopo una settimana di riposo, l'ultimo IFGN prima delle finali altoatesine ha proposto una sfida all'originale RTS a squadre di Blizzard, proposto per la prima volta alle EPS: *Defense of the Ancients* (variante di *Warcraft 3: The Frozen Throne*). Quadrifoglio e Inferno si sono affrontati in un entusiasmante incontro, che però ha visto gli Inferno trionfare, non senza fatica, sulla compagnie avversaria orgogliosamente capitanata da Oreste "Joker" Pomi. Con questa vittoria, gli Inferno si sono aggiudicati la regular season e, probabilmente, anche l'accesso alle finali di Bolzano. I Quadrifoglio, però, forti della loro seconda posizione, hanno comunque ottime chance di aspirare al titolo iridato. Piuttosto anonima e priva di contenuti agonistici, infine, la gara a *Call of Duty 4*, tra due squadre già matematicamente fuori dai play-off: i Gladiatores e gli LgK Multigaming. Per dovere di cronaca, l'incontro si è concluso in parità sul punteggio di 12 a 12.



Arrivederci a Bolzano.

Paolo Cupola

sito di riferimento:
www.esl.eu/it/pro-series

Evento

IL LAN PARTY PIÙ GRANDE D'ITALIA

Anche quest'anno, Pieve di Cento è stata pacificamente invasa dai progamer.

Evento preparato da ProGaming Italia, la stessa società organizzatrice del campionato EPS, La Pro LAN è da anni il LAN Party più grande e famoso d'Italia, con ben 400 postazioni di gioco per PC oltre a quelle per console, riservate quest'anno ai tornei di *Guitar Hero III* e *Halo 3*. Tre i tornei ufficiali: *Call of Duty 4*, *TrackMania* e *CounterStrike: Source*. Caratterizzata dalla stessa formula "libera" che aveva connotato le edizioni precedenti (i giocatori possono portarsi tutto il proprio hardware da casa), quest'anno, come abbiamo viso, la Pro LAN 2008 ha ospitato anche una tappa degli Intel Friday Night Game powered by ASUS. L'evento ha avuto luogo a Pieve di Cento (Bologna) dal 25 al 27 aprile, presso il Grand Hotel Bologna, sede ormai tradizionale della manifestazione. Massiccia la presenza di team stranieri famosi, come gli Old Boys Incorporated dall'Ungheria o gli sloveni dell'Intense DIGITRON Gaming, a sottolineare l'interesse crescente per una manifestazione che è divenuta sempre più popolare con il passare degli anni e che non ha mancato di attirare, in questa occasione, qualche incuriosito VIP, come il cantautore Vasco Rossi. Spiace ammetterlo, ma è stato proprio il team ungherese a strappare il primo posto al torneo di *CounterStrike: Source*, mentre i "nostri" Inferno eSports e Cubesports si sono dovuti accontentare, rispettivamente, del secondo e terzo posto. Tutto italiano, invece, il podio al torneo di *Call of Duty 4*, che ha visto trionfare ancora una volta i Team Impact (una delle squadre più forti d'Europa: a questo punto lo possiamo dire) sopra gli Inferno e i Quadrifoglio.

sito di riferimento:
http://pro-lan.it

LA CLASSIFICA FINALE DELLE REGULAR SEASON EPS VI

Quella che segue è la classifica EPS VI alla fine della regular season, specialità per specialità.

GIOCHI UFFICIALI

Call of Duty 4
1) Team Impact
2) Inferno
3) Born Elite Humans
4) nightForce

CounterStrike: Source
1) Inferno
2) Cubesports
3) Quadrifoglio
4) nightForce

Pro Evolution Soccer 2008
1) n1ce.it
2) Cubesports
3) Inferno
4) Italian E-Sport

GIOCHI SUPPORTATI*

Defense of The Ancients
1) Inferno
2) Quadrifoglio
3) CGPP
4) Quid

TrackMania Nations
1) L3gend (Inferno)
2) Cloud (Inferno)
3) Cyborg (Illusion)
4) K3ndo (Illusion)

* I primi quattro classificati nei giochi supportati devono superare un turno ulteriore a eliminazione diretta online, in modo da ridurre a due il numero di finalisti.

Mod per Europa Universalis III + Napoleon's Ambition

MAGNA MUNDI GOLD 2

Il mondo di Europa Universalis III *diviene più vasto, interessante e realistico.*

- **Sviluppatore:** Magna Mundi Team
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 8,25 MB
- **Internet:** www.terranova.dk

NEL DVD

UNO dei principali difetti di *Europa Universalis III*, terza puntata della celebre serie di manageriali storici di Paradox, è stato il passaggio a una giocabilità troppo "generica".

Mentre *EU 2* tendeva, entro i limiti delle dinamiche di gioco, a "ingabbiare" il giocatore all'interno del reale flusso storico degli eventi, *EU 3* tolse completamente tali limitazioni. Il risultato fu, per alcuni, il problema opposto: un titolo troppo "libero", che rischiava di essere, di fatto, una versione più elaborata del "Risiko". Fortunatamente, a rimediare a questo problema arrivò il bel Mod *Magna Mundi – Historic Plausibile Outcomes for EU 3*, che, come il titolo suggeriva, riportava *EU 3* sui binari della simulazione storica, con dozzine di eventi per ogni nazione e cambiamenti al sistema di gioco, senza togliere al giocatore la libertà "conquistata" con il terzo capitolo della serie.

Dopo l'espansione *Napoleon's Ambition*, che arricchiva l'originale di nuove caratteristiche di gioco (e opportunità per i Modder), lo stesso team di *MM* pubblicò inizialmente *Magna Mundi Gold*, la versione migliorata del Mod originale e, oggi, dopo avere raccolto sui forum Paradox opinioni e suggerimenti da centinaia di giocatori entusiasti, *Magna Mundi Gold 2* (che, mentre scriviamo, è già giunto alla versione 1.3).

La lista dei cambiamenti e del loro impatto su *EU 3* è tale, che il Mod è completato da un manuale in .PDF di ben 160 pagine. Essi includono modifiche al sistema di reputazione, di espansione militare e coloniale (con l'obiettivo di rendere entrambi più difficili e realistici), nuove merci e dinamiche commerciali più complesse, "catene di eventi" legate alle idee nazionali e ai cambiamenti nella politica interna, una revisione del sistema militare e altro ancora. Inoltre, anche l'impatto dell'aspetto "spirituale" è stato ampliato e ogni stato dovrà confrontarsi con la nascita movimenti filosofici e culti appropriati alle religioni diffuse nei suoi territori, e decidere cosa fare con essi (sradicarli, mostrarsi tollerante, eccetera) con un impatto concreto che si manifesta con bonus e penalità di vario tipo, nonché il fluttuare delle relazioni con altre nazioni del proprio gruppo religioso. Infine, nazioni "remote" come il Giappone, gli stati dell'India e del Sudest asiatico o gli Aztechi godono ora di una ricchezza di eventi e di nuove opportunità, che li rende interessanti da giocare quanto le tradizionali fazioni europee.

A nostro avviso, nessun giocatore di *EU 3* dovrebbe fare a meno di *Magna Mundi Gold 2*. Nel frattempo, il team non ha intenzione di andare in vacanza. Oltre a correggere eventuali bug segnalati dalla comunità e a rifinire ulteriormente il progetto con patch successive, gli autori si sono già messi al lavoro su un Mod per *EU: Rome*. Inoltre, non trascureranno le novità che verranno introdotte dalla già annunciata seconda espansione per *EU 3* (chiamata *In Nomine*), attesa per giugno, e che porterà l'inizio del gioco dal 1453 al 1399: la versione del Mod per *EU 3 + Napoleon's Ambition + In Nomine* si chiamerà *Magna Mundi Platinum*.

GIOCHI COMPUTER

Lo "stato del mondo" all'inizio del gioco è stato completamente rivisto; aree come il Sacro Romano Impero sono ora più complesse da gestire.

INSTALLAZIONE

1 Paradox, nei suoi titoli più recenti, ha semplificato l'installazione e l'utilizzo dei Mod. Nel caso di *Magna Mundi Gold 2*, occorre assicurarsi di avere installato *Europa Universalis III* con l'espansione *Napoleon's Ambition* aggiornata all'ultima patch (la 2.2 mentre andiamo in stampa).

2 Ora basta scaricare il Mod dall'indirizzo: **www.magnamundi.com/downloads/public_release/MMG2.exe** (o prenderlo dal DVD demo di GMC, cartella **Dati\Mod\MTWII - Mod vari\Magna Mundi Gold 2**) e far partire l'eseguibile: i file verranno collocati automaticamente nella cartelletta "Mod" situata nel percorso di installazione di *EU 3*. Per attivarlo, occorre selezionarlo dalla lista dei Mod installati che appare nella schermata di apertura di *EU 3* prima di lanciare il gioco.

3 Il manuale - per ora solo in inglese, si trova a **www.magnamundi.com/downloads/public_release/Magna%20Mundi%20Gold%202%20Manual.pdf** (o nel DVD demo di GMC) Anche il Mod è, al momento, solo in inglese, e se installato sulla versione italiana riconvertirà parte dei testi nella lingua originale.

NEL DVD
All'interno del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, troverete il Mod *Magna Mundi Gold 2* e il manuale in PDF (in lingua inglese). La directory in cui cercarlo è: **Dati\Mod\MTWII - Mod vari\Magna Mundi Gold 2**



Da ogni grande religione possono ora nascere "gruppi di pensiero" diversi, e sarà nostro compito decidere come comportarci con essi.



VERDETTO

★★★★★

Magna Mundi Gold 2 per Europa Universalis III + Napoleon's Ambition soddisferà chiunque abbia trovato l'originale troppo semplificato.

Mod per Medieval II: Total War – Kingdoms

IL MIO REGNO PER UN MOD!

Kingdoms introduce molti nuovi elementi in Medieval II e i modder ne approfittano!

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** www.twcenter.net

CON l'espansione *Kingdoms*, la comunità di *Medieval II: Total War* ha avuto ancora più strumenti per modificare il gioco, così in questa pagina abbiamo selezionato alcuni tra i migliori Mod per *Medieval II: Total War + Kingdoms*.

Ognuno introduce nuove fazioni, unità, elementi grafici e miglioramenti alla I.A., e per tale ragione nella loro descrizione ci siamo concentrati su cosa li rende particolari (e consigliati). Inoltre, troverete *Deus Lo Vult* e *Kingdoms Grand Campaign* nella cartella **Dati\Mod\MTWII - Mod vari** del DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC.

Stainless Steel 6.1

La versione per *Kingdoms* del popolare Mod può dirsi veramente "titanica". La mappa è una delle più vaste realizzate per *Medieval II*: ignorando i territori americani, e concentrandosi su Europa, Nord Africa e Medio Oriente (dalla Spagna alla Persia, e dalla Norvegia al Sahara). Il Mod prevede due campagne: la prima copre il periodo dal 1080 al 1560, con turni di un anno e mezzo; la seconda va dal 1220 al 1560, ma con turni di un anno (ciò la rende, curiosamente, più lunga: 340 turni complessivi contro 320). *SS 6.1* include, inoltre, una delle più complete raccolte di "miglioramenti" per *Medieval II*: l'Intelligenza Artificiale, già molto forte nelle versioni precedenti, è stata ulteriormente rifinita. I personaggi possono seguire carriere militari o civili, e negli insediamenti è consentito costruire edifici che favoriscono le seconde (come le università). Maggiore enfasi viene posta sui rifornimenti per gli eserciti, mentre dovremo fare i conti con un impatto più realistico della religione su politica e stabilità sociale. A rifinire il tutto, dozzine di nuovi eventi storicamente accurati. Il "download" è composto da due file della dimensione complessiva di 1,3 GB.

INSTALLAZIONE

1 Ogni Mod è accompagnato dalle istruzioni di installazione, e l'unica richiesta "comune" è che su *Medieval II* sia stata installata l'espansione *Kingdoms* aggiornata alla patch 1.5. In linea generale, la maggior parte dei Mod viene collocata in directory diverse da quella principale, così da non sovrascrivere i file del gioco, ed è accompagnata da un file .BAT personalizzato che consente di lanciare *Medieval II: Total War + Kingdoms* insieme al Mod preferito. Potremo così installare molti contemporaneamente, decidendo ogni volta quale utilizzare. I Mod e la relativa documentazione sono tutti in inglese.



Kingdoms Grand Campaign Mod v2 **introduce nella campagna molti elementi dell'espansione, come il Regno di Antiochia.**



In *Stainless Steel 6.0* potremo affrontare il cupo periodo medievale guidando i cavalieri Templari.

Deus Lo Vult 5.5

NEL DVD Un'altra versione per *Kingdoms* di un Mod assai apprezzato. Lo scopo è aggiungere un pizzico di "gioco di ruolo" alla campagna, dando più profondità ai vari personaggi che compongono la famiglia regnante. Il numero e la natura dei "tratti" che definiscono ogni uomo sono stati aumentati, e i maschi della famiglia possono decidere se intraprendere carriere militari o amministrative; un giovane promettente deve comunque guadagnarsi fama in battaglia se vuole il rispetto dei suoi uomini, mentre un capitano lasciato inattivo può perdere il proprio smalto. Il Mod include invasioni come l'orda mongolica, pestilenze, carriere ed educazione per i "figli", guerre civili, esigenza di rifornimenti per eserciti e altro ancora.

Kingdoms Grand Campaign Mod v2

NEL DVD Un Mod che rimedia a una mancanza di *Kingdoms*, ovvero l'integrazione dei contenuti delle tre "mini campagne" presentate dall'espansione all'interno di quella principale. Per fortuna, ci ha pensato dave scarface in questo suo eccellente lavoro: oltre a una mappa più grande, il *Grand Campaign Mod v2* permette di usare nella normale campagna tutte le unità apparse nello scenario delle Crociate, più l'Irlanda, il Regno di Gerusalemme e il Regno di Antiochia – il tutto con la "benedizione" di Creative Assembly.

GIOCHI COMPUTER

VERDETTO



La comunità non si è fatta sfuggire le opportunità aggiunte a *Medieval II* da *Kingdoms* e i Mod sono ottimi.

Mod per Silent Hunter III

GREY WOLVES EXPANSION 2.1

Dall'Atlantico al Pacifico!

- **Sviluppatore:** The GWX Team
- **Genere:** Simulazione navale
- **Dimensioni:** 1,4 GB
- **Internet:** http://gwx.mysite.orange.co.uk/

VI sarà capitato, in relazione alle simulazioni navali, di aver visto nominare sulle pagine di GMC il *Grey Wolves eXpansion* Mod per *Silent Hunter III*.

Si tratta, come abbiamo spesso sottolineato, di uno dei migliori Mod mai realizzati per qualsiasi gioco, e capace, da solo, di raddoppiare i contenuti e il realismo del già eccellente simulatore di U-Boat di Ubisoft. Con la versione *2.1*, gli autori desiderano porre la parola "fine" al loro lavoro (anche se non si escludono piccole patch di rifinitura), correggendo alcuni difetti e aggiungendo molti nuovi contenuti, marine e miglioramenti all'Intelligenza Artificiale. Dalla ricostruzione delle operazioni militari storiche nei principali oceani del conflitto (Atlantico, Indiano e Pacifico) a una spasmodica attenzione per il realismo e il dettaglio, il *GWX 2.1* trasforma *SH III* nella più realistica simulazione di sommergibile mai pubblicata – superando perfino il "collega" *Silent Hunter 4* (sul quale il GWX Team è comunque già al lavoro). Imperdibile per chi adora il sapore del mare, la caccia ai convogli e gli snervanti duelli con i cacciatorpediniere nemici.

INSTALLAZIONE

1. Per evitare problemi, disinstallate *Silent Hunter III* dal vostro sistema, avendo cura di eliminare anche le cartelle che si trovano nel folder **Documenti**. Ora reinstallate il gioco, applicate la patch 1.4b e riavviate il PC.
2. Installate la versione *2.0* del Mod *GWX*. Una volta compiuto questo passo, portatela alla versione *2.1* lanciando l'eseguibile di aggiornamento. Riavviate nuovamente il PC. Ora siete pronti a giocare. Prima, però, date un'occhiata al manuale in .PDF di oltre 600 pagine che accompagna il Mod! *GWX 2.1* è solo in inglese, anche se c'è la possibilità di convertire il programma (ma non il manuale) in francese.



■ Il Mod del GWX Team trasforma *Silent Hunter III* nel miglior simulatore di sommergibile visto finora.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO



The UBoat Missions, ha ricostruito le azioni dei sommergibili tedeschi nel Pacifico. *GWX 2.1* fa la stessa cosa, ma va più a fondo.

Mod per X3 La Minaccia

XTENDED 0.73

Più grande, più popolato, più pericoloso...

- **Sviluppatore:** The XTended Team
- **Genere:** Simulatore Spaziale
- **Dimensioni:** 360 MB
- **Internet:** www.thexuniverse.com

PER alcuni è "il *Morrowind* dello spazio", visto che *X3 - Reunion* ha in comune con il titolo Bethesda un vasto universo da esplorare, la massima libertà di scelta per il giocatore, una trama principale arricchita da numerose sotto-missioni e, soprattutto, ottime possibilità di modding.

La comunità ne ha approfittato per "riempire" una galassia che, nella versione iniziale, appariva un po' vuota. Uno di questi Mod è *XTended*, oggi giunto alla versione *0.7*. I numeri sono notevoli: 90 nuovi settori galattici da esplorare, 95 navi che si aggiungono a quelle già presenti nel titolo originale, una nuova trama legata all'apparizione di un misterioso e terribile nemico nell'universo di *X3*, nuovi prodotti commerciali (e più stazioni spaziali ove condurre trattative), una revisione della grafica e molto altro ancora. Rimane il problema principale di *X3*: ovvero, che occorrono, da parte del giocatore, dedizione e pazienza prima di arrivare alle parti interessanti del gioco – ma Mod come *XTended 0.73* sono un passo nella direzione giusta per facilitare tale cammino.

INSTALLAZIONE

1. Dopo avere installato *X3 - Reunion*, aggiornatelo alla versione 1.5. Ora create una cartella a parte e scaricate *in una directory a parte* i file necessari per il Mod (incluso il manuale) dal link **www.thexuniverse.com/forum/showthread.php?t=2721.**
2. Scaricate l'utility *X3 - Plugin Manager* dal sito **http://homepage.ntlworld.com/cycrow/**. Installatela, fatela partire, e seguite le istruzioni contenute nel manuale del Mod (per chi conosce l'inglese); se la lingua d'Albione non è il vostro forte, al link **www.thexuniverse.com/forum/forumdisplay.php?f=59** troverete il forum di una comunità di giocatori italiani di *X3* pronta a aiutarvi.



■ 90 nuovi settori galattici e 95 vascelli inediti si aggiungono a quelli presenti nel gioco base.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

VERDETTO



Serve molta pazienza per superare un inizio di gioco lento, ma *XTended 0.73* stimola la curiosità e la voglia di esplorare la galassia.

Mod per Sins of a Solar Empire!

PECCATI ORIGINALI

Conquistare galassie e nuovi mondi non è mai stato così bello!

I Mod non fanno mai discriminazioni. Questa è una delle cose migliori nel panorama delle modifiche ai prodotti videoludici: ogni gioco è il benvenuto, nella comunità dei modder. Non importa a cosa stiate giocando, è molto probabile che qualcuno abbia già creato un Mod anche per quello.

Un simile caso, che testimonia come la comunità dei modder si raccolga attorno a un titolo, è quello del recente *Sins of a Solar Empire*, il nuovo strategico di conquista spaziale realizzato da Ironclad e Stardock Entertainment. Prevediamo che, fra sei mesi o giù di lì, comparirà in un sacco di classifiche dei titoli migliori per l'annata 2008, ma per ora è più un fenomeno "cult" che altro, anche se le 100.000 copie vendute in meno di un mese lo rendono un fenomeno piuttosto grosso. È incredibile vedere quanti modder ci si siano dedicati: fate un salto sui forum ufficiali (**www.sinsofasolarempire.com**) per avere un'idea di come sia possibile "personalizzare" la corsa al dominio galattico. Di seguito, trovate alcuni dei nostri Mod preferiti, oltre ad alcuni che stiamo attendendo con impazienza.

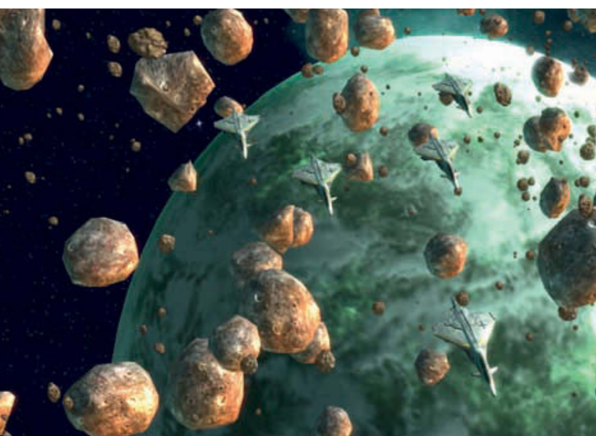


■ Per scoprire come creare le vostre galassie per *Sins of a Solar Empire*, andate a pagina 128.

7 DEADLY SINS

■ **Sviluppatore:** Danman
■ **Internet:** http://forums.sinsofasolarempire.com/306277

Questa compilation, in arrivo tra poco, raccoglierà alcuni tra i migliori Mod per *SoaSE* in un unico, gigantesco pacchetto. Troverete i miglioramenti grafici di *Kcissem's Sins Enhanced* e *Bailiknight Graphical Mod*, insieme alle modifiche proposte dallo stesso Danman: *Ancient Ones*, che implementa nuove razze nel gioco, e un altro che introduce nuove anomalie planetarie e stellari.



DAWN OF VICTORY

■ **Sviluppatore:** Slipstream Productions
■ **Internet:** http://dov.slipstreamproductions.net/

Si tratta, probabilmente, della conversione totale più ambiziosa che esista per *SoaSE*. *Dawn of Victory* si ispira alla serie di romanzi "Invasione", di Harry Turtledove, in cui degli alieni invadono la Terra durante la Seconda Guerra Mondiale. Non è ancora pronto, ma seguitelo e ri-controllate verso la fine del 2008 per scaricare qualcosa di giocabile.

GALAXY FORGE

■ **Sviluppatore:** Zoomba
■ **Internet:** http://forums.sinsofasolarempire.com/174739

È lo strumento per le modifiche utilizzato dalla stessa Ironclad: un vero must se volete cominciare a creare Mod per lo sconfinato universo di *Sins of a Solar Empire*.

SINS PLUS

■ **Sviluppatore:** Uzii
■ **Internet:** http://forums.sinsofasolarempire.com/301574

Sins Plus è un Mod concentrato sui pianeti: si tratta quasi di un'espansione non ufficiale che aggiunge 11 nuovi tipi di mondi, 66 nuovi bonus planetari e la possibilità di colonizzare i giganti gassosi, una volta scoperta l'apposita tecnologia. Introduce anche un bel modo di recuperare vascelli dai cimiteri di astronavi disseminati casualmente per la galassia.

TEXTURE PACK 1: STARS AND PLANETS

■ **Sviluppatore:** Max Tael
■ **Internet:** http://forums.sinsofasolarempire.com/178003

Anche se la grafica di *SoaSE* è già molto piacevole, stelle e pianeti assumono un aspetto ancora migliore, con questo pacchetto di texture. Ci sono piaciuti, in particolare, le stelle rosse e i pianeti di lava.

Chiaramente, questa è solo la punta dell'iceberg ed è tutto merito del grande supporto per i Mod da parte di Ironclad. *Sins of a Solar Empire* è stato realizzato fin da subito per i modder e gli sviluppatori hanno successivamente tenuto viva la fiamma dell'interesse distribuendo il *Sins Modding Package*, con tanto di file PDF che spiega i perché e i percome del modding. Ciò dimostra quanto sia consentito ottenere: ogni gioco può diventare un successo con i Mod, se viene sviluppato nel modo giusto e se viene coltivata sapientemente la comunità di appassionati.



Mod per FIFA 08

HOLLY & BENJI PATCH 08

Il mitico manga/anime di Yoichi Takahashi rivive su PC a opera di appassionati italiani.

- **Sviluppatore:** FifaMania
- **Genere:** Sportivo
- **Gioco richiesto:** ***FIFA 08***
- **Percentuale di completamento:** 95%
- **Internet:** www.fifamania.it

AVETE sempre sognato di rivivere le emozioni del celebre cartone animato/manga "Holly & Benji" (Captain Tsubasa, nella versione giapponese) sul vostro PC?

Finalmente, avrete modo di giocare con tutti i campioni della New Team e non solo, grazie a un promettente Mod per *FIFA 08*. L'opera del team FifaMania viene proposta in due diverse versioni: la "Holly" e la "Mark" che si distinguono fra loro per la modalità storia. Si inizia dal primo capitolo, che vi permetterà di disputare le stesse partite del campionato viste in TV con la New Team o la Muppet; successivamente, sarete impegnati ancora con la New Team (delle scuole medie) o la Toho, Giappone U16 e Giappone U20, San Paolo e Reggiana, Barcellona B, Barcellona A e Juventus. Quando avrete raggiunto l'obiettivo prefissato (che varia dalla vittoria del campionato al raggiungimento di un numero scelto di goal e assist da parte di Holly), potrete passare al capitolo successivo, e solo concludendo la storia in entrambe le versioni sbloccherete alcune squadre bonus e disputerete "liberamente" ben 15 anni di carriera calcistica.

Ma passiamo alle caratteristiche tecniche di questo Mod, che presenta tutti i campionati giocati da Holly e Mark nel loro cammino calcistico iniziato con la Newppy, San Francis e Muppet verso l'Europa, con relative squadre, loghi, bandiere, maglie e tutto il resto. Sono stati inseriti ben 42 stadi diversi in perfetto stile "cartoon", che differiscono non solo per la forma, ma anche per la presenza di alcuni personaggi famosi della serie – come per esempio la tifosa/fidanzata di Holly (Patty) o l'amico mentore Roberto Sedinho. Tutto è stato curato nei minimi particolari e si possono ammirare una quindicina di volti diversi (con barba, occhi e le altre caratteristiche somatiche si raggiunge la cifra incredibile di circa cinquecento texture) e una quarantina di capigliature diverse, in stile cartone animato giapponese.

È facile restare a bocca aperta nell'ammirare la cura certosina con cui i ragazzi di FifaMania hanno riprodotto ogni giocatore della serie: si parte dalle celebri maniche arrotolate sulle spalle di Mark, per arrivare a Benji con il suo tipico cappellino e i pantaloni lunghi, senza dimenticare i gemelli Derrick e il loro celebre dentone. Ma le novità non finiscono qui.

Il Mod presenta una nuova telecronaca, effetti sonori rinnovati sia nel menu, sia nel gioco stesso (compreso il caratteristico fruscio del pallone della serie animata), un nuovo comparto grafico, un'Intelligenza Artificiale ridisegnata che permette goal anche da centrocampo e giocate spettacolari sia da parte dell'utente stesso, sia dalla CPU, e molto altro ancora.

Insomma, la *Holly & Benji Patch 08* per *FIFA 08* sembra essere molto di più di un semplice Mod. Siete pronti a tirare i rigori?

GIOCHI COMPUTER



Ogni aspetto grafico del cartone animato è stato riprodotto fedelmente, comprese le tipiche maniche di Mark, il cappellino di Benji e la manica strappata di Holly nella finale con la Toho.





I nuovi 42 stadi, durante la modalità storia, presentano sugli spalti e in panchina molti personaggi che avevano assistito a quelle partite nel cartone animato.



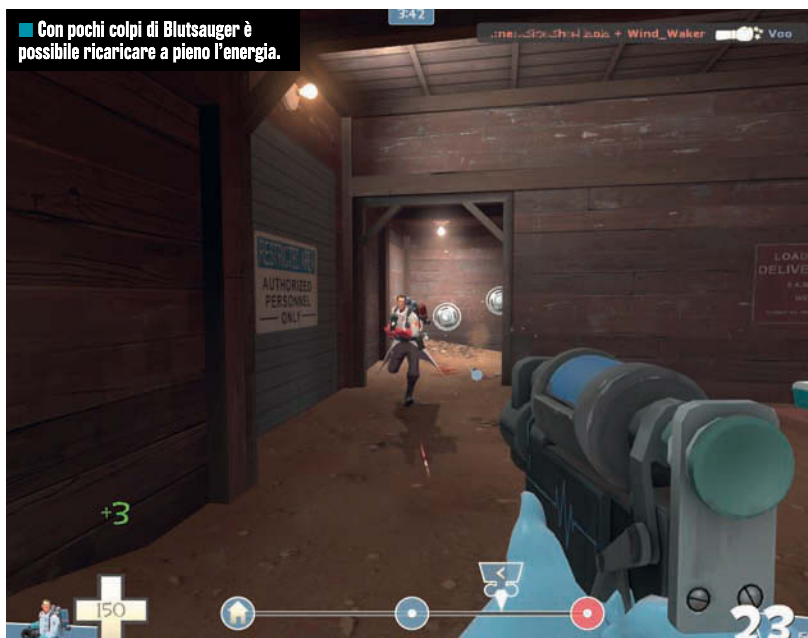
La modalità storia vi permette di rivivere tutti i momenti salienti della carriera di Holly e Mark.

GENERE: SPARATUTTO MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

TEAM FORTRESS 2

Il gioco di squadra per eccellenza si espande, gratuitamente.



Con pochi colpi di Blutsauger è possibile ricaricare a pieno l'energia.





La velocità del carrello è legata al numero di giocatori che lo circondano.

I FERRI DEL MESTIERE

Blutsauger, Kritzkreig e Ubersaw, questi i nomi delle tre nuove armi disponibili per la classe di supporto per eccellenza: quella del Medico. La prima è una nuova pistola siringa, che invece di provocare danni in modo diretto, trasferisce energia dall'avversario al Medico; il Kritzkreig è una pistola medica in grado di fornire il 100% di colpi critici, una volta carica; infine, l'Ubersaw offre una UberCarica in soli 4 colpi, da sferrare rigorosamente in corpo a corpo. Tutte e tre le armi possono essere imbracciate dopo il completamento dei Risultati, e vanno a sostituire le precedenti – non è possibile, quindi, utilizzare due pistole mediche contemporaneamente.

- **Casa:** Valve/EA
- **Sviluppatore:** Valve
- **Distributore:** Steam/Halifax
- **Provato su:** Nov 07, **9**
- **Multiplayer:** Internet
- **Requisiti:** CPU 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D DX 8, Windows 2000/XP/Vista, Banda Larga
- **Internet:** www.steampowered.com

> "Tre nuove armi e una modalità di gioco inedita"

NON c'è niente di meglio che dei nuovi contenuti gratuiti, per risvegliare l'interesse verso un gioco. Da diverso tempo, Valve ha dichiarato di voler supportare in modo massiccio *Team Fortress 2*, e la recente pubblicazione di una nuova mappa, Badlands, è stato il primo passo in questa direzione.

I piani dei ragazzi capitanati da Gabe Newell, però, sono ben più complessi e articolati: tutte le classi riceveranno nuove armi, sbloccabili tramite dei "Risultati" (conosciuti anche come Achievement, in inglese) – dei piccoli obiettivi da completare durante le partite, proprio come avviene su Xbox 360.

Il primo aggiornamento, apparso di recente, implementa 3 nuove armi per il medico e una modalità di gioco inedita chiamata Carico. Questa si svolge all'interno di una mappa dedicata, Gold Rush, che vanta dimensioni ragguardevoli, oltre alla classica cura che Valve ripone nelle sue creazioni. Le regole sono poche e semplici: la squadra blu deve scortare un carico di esplosivo attraverso le tre basi avversarie disposte sulla mappa, mentre la squadra rossa cercherà in tutti i modi di impedirne l'avanzamento. La velocità del carrello, che scorre su delle rotaie seguendo un percorso prestabilito, è direttamente proporzionale al numero di giocatori presenti attorno a esso. Grazie a una sapiente disposizione di spazi ristretti, strutture su più piani e diverse vie d'accesso, tutte le classi possono esprimersi pienamente, confermando ancora una volta come *Team Fortress 2* sia uno dei giochi di squadra più appaganti, se giocato come si deve. Questa nuova modalità diventerà sicuramente la preferita di molti appassionati.

Come accennato in precedenza, nell'ultimo aggiornamento Valve ha reso disponibili anche nuove armi per il medico: Blutsauger, Kritzkreig e Ubersaw (leggete il box "I ferri del mestiere" in questa pagina, per una descrizione completa). Per ottenerle, dovrete acquisire rispettivamente 12, 24 e 36 Risultati. Alcuni di questi sono relativamente facili da completare, ma molti altri, sebbene divertenti concettualmente, rappresentano una missione quasi impossibile. Proprio per questo motivo, diversi giocatori hanno allestito partite dedicate dove, in accordo con la squadra avversaria, sbloccare facilmente le nuove armi. Purtroppo, in diversi server capita ora di incontrare Medici che, cercando di conseguire i loro obiettivi, fanno tutt'altro che curare i compagni.

Valve ha dimostrato durante gli anni di saper ascoltare la propria utenza e, date le numerose lamentele riguardo i Risultati, i giocatori possono riporre le migliori aspettative sui prossimi aggiornamenti, che conterranno nuove armi per tutte le classi.

GIOCHI COMPUTER

MISSIONE IMPOSSIBILE

I Risultati, o Achievement, introdotti con l'ultimo aggiornamento non hanno riscontrato un giudizio positivo dalla comunità di giocatori. In molti si sono lamentati della difficoltà, se non impossibilità, di completarne la maggior parte in normali sessioni di gioco: diversi utenti hanno allestito server dedicati proprio a questo scopo. È disponibile addirittura una piccola mappa creata da un appassionato, studiata appositamente per facilitare "il lavoro". Speriamo in un sistema diverso per le prossime classi... o in obiettivi ragionevoli.

VERDETTO



TF 2 **può contare su una nuova modalità di gioco, divertente e bilanciata. L'impostazione degli ultimi "Risultati" non è piaciuta; per i prossimi, confidiamo nel buon senso di Valve.**

Costruite una galassia per

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Lanciatevi in questo tutorial realizzato con la cortese collaborazione di Paul Schegraf, di Ironclad.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: Meno di un'ora

COSA SERVE?

■ Galaxy Forge: **www.sinsofasolarempire.com/downloads.aspx**

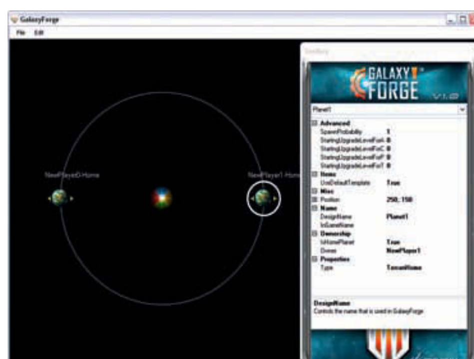
■ .NET Framework 2.0: **http://tinyurl.com/drj86**

RISORSE

■ Sito Web di *Sins of a Solar Empire*: **www.sinsofasolarempire.com** (in inglese)

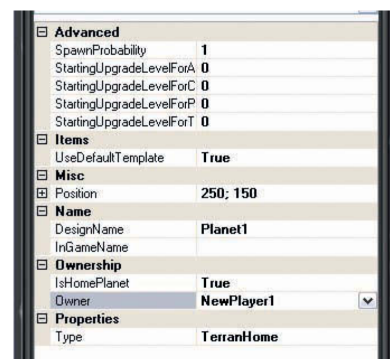
■ Guida per principianti: **forums.sinsofasolarempire.com/174739** (in inglese)

■ Forum di modding: **forums.sinsofasolarempire.com/forum/443** (in inglese)



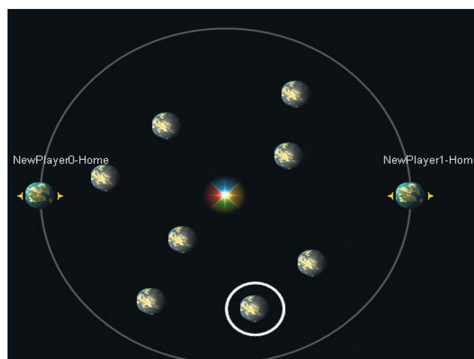
ANDIAMO A INCOMINCIARE

1 **Galaxy Forge** vi dà modo di creare interi sistemi stellari e non è necessario avere *SoaSE* installato, mentre dovete comunque avere installato su disco fisso **.Net Framework** di Microsoft. Per cominciare, scaricate Galaxy Forge ed estraetelo. Avviatelo e vedrete le due sezioni dell'editor: il toolbox (letteralmente "scatola degli attrezzi") sulla destra e una mappa molto semplice, che ha l'aspetto di quella che vedete in foto qui sopra.



IL TOOLBOX

2 Il toolbox è la piccola finestra staccata dal resto di Galaxy Forge: è qui che farete il grosso del lavoro. Da qui potete cambiare le proprietà dei pianeti con cui avete riempito la galassia o quelle della galassia stessa. Vi basterà selezionarla, cliccando su uno spazio vuoto, per poterne cambiare le proprietà e lo stesso vale per i pianeti: cliccate su quello che volete modificare per accedere alle sue proprietà.



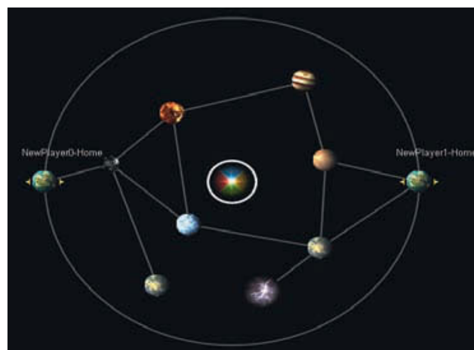
AGGIUNGERE PIANETI

3 La galassia base è composta da una singola stella con due pianeti che le orbitano attorno, ma potete aggiungerne altri cliccando dentro il raggio dell'orbita della stella. Potete aggiungerne quanti volete, se volete impegnarvi in un conflitto dai toni epici. Per farlo, cliccate col pulsante destro del mouse e scegliete l'unica voce disponibile, ovvero **Add Planet.** Per spostare i pianeti nella posizione desiderata, cliccateci sopra e trascinateli all'interno dell'orbita della stella.



CAMBIARE I PIANETI

4 Con le impostazioni predefinite, Galaxy Forge crea i pianeti di classe Terran. Potete cambiare l'impostazione predefinita selezionando la galassia, andando nel Toolbox e, dopo aver cliccato su **New Planet Type**, scegliere un altro tipo nel menu a tendina tra quelli disponibili. In alternativa, potete selezionare uno dei pianeti già creati e cambiarne il tipo nel Toolbox. Potete creare pianeti desertici o ghiacciati, o fare in modo che i pianeti siano ogni volta diversi scegliendo un tipo casuale (Random).



NESSUN PIANETA E' UN'ISOLA

5 I pianeti sono collegati tra loro da rotte che permettono alle navi di viaggiare a velocità maggiori di quella della luce. Controllare queste rotte all'interno del vostro territorio è la chiave per proteggere il vostro impero. Per impostare un collegamento tra pianeti, tenete premuto il tasto **CTRL** e cliccate nel punto in cui volete che cominci la rotta, poi cliccate in quello in cui volete che termini. Potete rimuovere i collegamenti, o gli stessi pianeti, selezionandoli e premendo il tasto **Canc**.



I PORTALI

6 Il modo più rapido per spostarsi da un'estremità all'altra della galassia è attraverso i portali (wormhole). Per impostarne uno, per prima cosa posizionate due pianeti, e poi cambiatene il tipo in **Wormhole**. Collegateli (come avete fatto al punto precedente), quindi selezionate il collegamento e cambiatene il tipo nel Toolbox da **PhaseLane** a **Wormhole**: dovrebbe colorarsi di blu.



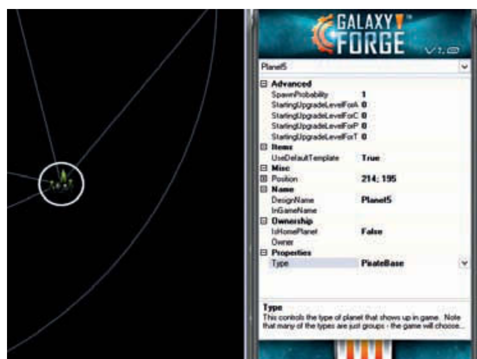
AGGIUNGERE BONUS AI PIANETI

7 Una delle cose più eccitanti di *SoaSE* è la possibilità di esplorare un pianeta e scoprire un antico manufatto alieno. Per assicurarvi che questo tipo di oggetti sia sparso per tutta la galassia, selezionatela e impostate la densità di manufatti (**Planet Artefact Density**) e bonus planetari (**Planet Bonus Density**), nel Toolbox. Più sarà alto il valore, maggiore sarà il numero di pianeti che potranno riservare piacevoli sorprese con qualche tipo di tesoro sepolto.



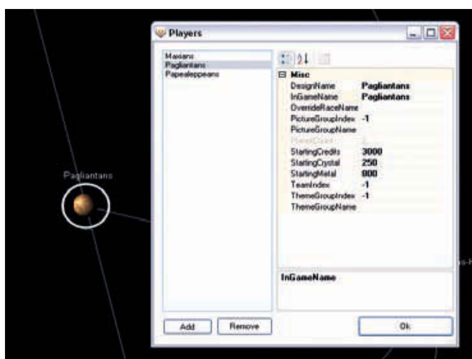
SISTEMI MULTI-STELLARI

8 Cliccate due volte all'esterno dell'orbita della stella su cui avete lavorato finora. Potete trascinare la stella nella posizione che preferite (per cambiare lo zoom della mappa usate la rotella del mouse) e non preoccupatevi di come arrivarci: le stelle solo collegate da rotte interstellari. Potete cambiare la quantità di spazio "edificabile" attorno alla stella dal Toolbox: dopo averla selezionata, cliccate su **Radius** e cambiate il valore a piacimento.



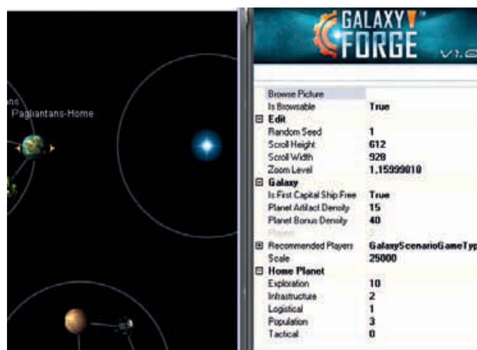
ATTACCO DI PIRATI IMMINENTE

9 Per inserire una base pirata nella vostra galassia, basta cambiare il tipo di pianeta in **PirateBase** e, quando giocherete con la vostra nuova creazione, mettere una bella taglia su chi vi dà davvero fastidio. Ricordate di non piazzare la base dei pirati troppo vicina a uno dei pianeti d'origine dei giocatori, se avete intenzione di utilizzare questa mappa in multiplayer e non volete che la gente prenda le proprie astronavi e vi lasci da soli.



IN DUE SI STA BENE, IN DIECI SI STA STRETTI

10 La mappa predefinita prevede due giocatori. *SoaSE* può supportare fino a 10 giocatori, però. Per rendere più interessanti le partite selezionate il menu **Edit/Players** e aggiungetene altri cliccando sul pulsante **Add Player**. Potete modificare nome e quantità di crediti, metalli e cristalli con cui iniziano a giocare. Non servirà a molto, però, fino a quando non darete a ogni giocatore un pianeta d'origine: nel Toolbox, alla voce **"IsHomePlanet"**, selezionate **True** e poi mettete come **"Owner"** il nome del giocatore cui lo volete assegnare, tra quelli disponibili.



MODIFICARE LE IMPOSTAZIONI DELLA MAPPA

11 Selezionando la galassia (cliccando sullo spazio vuoto) potete modificare alcune delle impostazioni, sempre grazie al Toolbox. Potete cambiare le dimensioni, la quantità di aggiornamenti automatici per i pianeti d'origine e così via. Potete anche dare un nome alla galassia, impostare una foto per il browser della mappa durante il gioco e anche impostare il tipo di partite per cui viene raccomandata la vostra mappa.



AMMIRATE LA VOSTRA CREAZIONE

12 Il passo finale è chiaramente quello di caricare la galassia appena creata dall'interno del gioco e godervi le esplosioni delle astronavi nemiche. Scovate la cartella in cui avete installato *SoaSE* e salvate la vostra mappa nella cartella **Galaxy** (se volete giocarci con degli amici, dovranno installarla anche loro nella stessa cartella). Lanciate il gioco e cercate la vostra mappa da caricare. Ora siete pronti a conquistare la vostra galassia.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Gilles Preso.

Get a Life

Negli ultimi mesi, il panorama dei Mod per *Half-Life 2* ci ha regalato delle vere chicche: l'ultima proposta in ordine cronologico è *Get a Life*, una conversione totale per lo sparatutto di Valve. Sono state preparate una ventina di mappe, una sceneggiatura piuttosto accattivante e una longevità fuori dal comune (oltre 10 ore di gioco). Il protagonista di quest'avventura è Alex Zemlinsky, un normale operaio della metropolitana alle prese con un misterioso rapimento (non vi sveliamo nulla) e con una serie di inspiegabili flashback. Il progetto è piuttosto ambizioso e il design dei livelli sembra essere di buona qualità (forse, è un po' troppo lineare). Da notare il livello di difficoltà piuttosto elevato per gli standard attuali, con combattimenti veramente ostici anche per i giocatori più esperti. Le potenzialità ci sono tutte e non vediamo l'ora di provare la versione definitiva.

- Gioco Richiesto: **Half-Life 2**
- Sito di Riferimento: **www.getalife-mod.com**

Europe in Ruins

Non c'è dubbio che la comunità di appassionati della serie *Company of Heroes* di Relic sia una delle più attive nello sfornare Mod/mappe e qualsiasi altra diavoleria per la stupenda serie di RTS ambientata nella seconda guerra mondiale. Con il progetto *Europe in Ruins*, l'idea degli sviluppatori è quella di avvicinare il gioiello di Relic ai tanto celebrati MMOG che stanno conquistando nuovi adepti nel gioco online. Il progetto è semplice e di portata epica: il giocatore partecipa a un conflitto globale "dinamico", in cui centinaia di comandanti si affrontano in semplici battaglie. L'esito di ogni singola vittoria o sconfitta contribuirà a far vincere una fazione o far perdere l'altra. Il tutto viene gestito da un server centrale che aggiornerà in tempo reale la mappa strategica dell'Europa. Insomma, si tratta di un progetto ambizioso e, a prima vista, decisamente promettente.

- Gioco Richiesto: **Company of Heroes/ Opposing Fronts**
- Sito di Riferimento: **www.europeinruins.com/**

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno del DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it

Dal Sol Levante

TUTTI SUL GREEN

Un nuovo sfidante entra nell'affollato panorama golfistico giapponese!

INVIATO DAL GIAPPONE



Jonti Davies è il nostro inviato nella terra del Sol Levante. Ogni mese, dalla lontana Kyoto, ci racconta cosa significhi essere dei videogiocatori su PC in Giappone. Non mancate di seguire di seguire le sue cronache.

IL golf è senza dubbio uno dei passatempi più apprezzati dal popolo giapponese, ma è anche uno degli hobby più costosi e proibitivi da praticare nel Sol Levante.

Il motivo è facilmente riconducibile alla morfologia del suolo nel Paese, che porta alla mancanza di spazio, e al prezzo esorbitante dei terreni in Giappone, situazione che ha costretto molti aspiranti golfisti a cimentarsi con le simulazioni virtuali. Il che spiega la popolarità e il gran numero di giochi disponibili per questo sport su qualsiasi console e computer nipponico.

Questo mese, segnaliamo la pubblicazione di una nuova simulazione golfistica online per Windows XP: si chiama *Golf Tsuke* ed è stata sviluppata da T & E Soft, una software house giapponese famosa per aver realizzato, nei primi Anni '90, una serie di titoli dedicati a questo nobile sport per le (allora) console a 16 bit. I punti di forza di *Golf Tsuke* sono senza dubbio il prezzo (è decisamente a buon mercato) e la ricca selezione di contenuti aggiuntivi offerti. La versione standard di *Golf Tsuke* è in vendita al prezzo di 1.575 yen (circa 10 euro) e può essere subito espansa con un add on pack contenente ben 100 percorsi extra, che riproducono alcuni dei green più famosi del Sol Levante. I percorsi sono suddivisi in tre diverse tipologie e ci sono tonnellate di legni e ferri differenti da usare.

Golf Tsuke non è certamente il più bel gioco di golf da ammirare o la più avanzata simulazione online in cui cimentarsi, ma è un prodotto decisamente economico e divertente da provare. L'unico modo per acquistare il suddetto titolo è quello di scaricarlo da uno diversi siti di T & E Soft: così, lo sviluppatore/editore è riuscito a risparmiare sulle spese di imballaggio e spedizione, proponendo all'acquirente il classico buon affare. La nostra speranza è che *Golf Tsuke* riesca a replicare il successo della serie motoristica *TrackMania*. Certo, sfidarsi su un campo da golf reale rimane un'esperienza impagabile, ma questo è il modo più economico e comodo che hanno i golfisti giapponesi per soddisfare la loro voglia di green.



Golf Tsuke **riesce a offrire il miglior rapporto qualità/prezzo per videogiocare a golf in Giappone.**



UN NUOVO MMORPG DECISAMENTE ROMANTICO

Seishin Online **è un nuovo interessante MMORPG prodotto da Gamania, ispirato alle "costellazioni" e con i caratteri a forma di stelle nella parte del titolo Seishin. Oltre a essere bello come la volta celeste,** ***Seishin Online*** **è un MMORPG piuttosto insolito: i racconti romantici e l'interazione dei personaggi sono fondamentali nello sviluppo del gioco. Per esempio, un personaggio potrà guarire un altro baciandogli la mano. Se non avete un animo nobile e romantico, non preoccupatevi, però. Il MMORPG non è interamente centrato sull'amore e ci sono anche battaglie da combattere, che possono essere completate in perfetta simbiosi con un altro "compagno" giocatore in una modalità "lovestruck" a due assolutamente inusuale per questo genere di titoli. Chissà se i giapponesi si innamoreranno di** ***Seishin Online*****?**

Seishin Online**, il nuovo MMORPG di Gamania, è il titolo più romantico degli ultimi anni.**



Mondi virtuali

SPERANZE ONLINE

Lands of Hope è una delle realtà più vivaci nel mondo dei MMORPG "low cost"

SONO molti i GdR online apparsi di recente che offrono il modello di iscrizione "low cost", ovvero la possibilità di partecipare gratuitamente al gioco con l'opportunità, nel caso che l'esperienza si riveli positiva, di espanderla pagando quote di livello variabile per accedere a più livelli per i personaggi, nuove terre da esplorare e oggetti e opportunità speciali.

Lands of Hope, sviluppato da Forlon Games, è attualmente tra i più gettonati, grazie a una giocabilità molto semplice che unisce la struttura di titoli di successo come *World of Warcraft* ed *EverQuest II* alla grafica e allo "spirito" dei vecchi GdR giapponesi per console 2D (come *Legend of Mana* o *Chronotrigger*).

Iscriversi è facile, come spieghiamo altrove in questa pagina, e una volta creato il nostro personaggio potremo esplorare gratuitamente il mondo che ci circonda fino a accumulare 100 livelli di esperienza – dopo di che, potremo decidere se pagare una piccola cifra per proseguire. L'ambientazione è fantasy-classica, ma la struttura del gioco è assai ben pensata, con un sistema di "quest" legate al livello da noi raggiunto unito all'opportunità di vagare liberamente per le lande virtuali che ci circondano. Le prime quest insegnano gradualmente le basi dell'interfaccia, come interagire con i PNG e, naturalmente, come combattere. Inoltre, la comunità è assai presente e vivace, e attraverso la finestra chat possiamo sempre chiedere aiuto ad altri avventurieri o unirci a loro in qualche impresa di gruppo.

LoH vanta una grande varietà di ambienti, che vengono gradualmente rivelati durante le esplorazioni del nostro personaggio. Mentre alcune quest non brillano certo per originalità (il dover "eliminare cinque ratti che infestano l'area" pare quasi una citazione della classica "prima missione" di un personaggio), altre sono piuttosto interessanti e richiedono esplorazione e investigazione. Anche i PNG sono insolitamente ben tratteggiati, con dialoghi che riflettono la loro personalità e il loro ruolo nelle vaste lande del gioco. L'unico difetto che abbiamo riscontrato è che la mini-mappa su cui seguiamo i nostri spostamenti nel gioco è straordinariamente "mini", ammontando a pochi pixel per pochi pixel! In compenso, l'interfaccia utente e i menu permettono di accedere in ogni momento a tutte le informazioni che abbiamo raccolto, a equipaggiamenti, incantesimi e a mappe più vaste (ma anche generiche) delle terre che ci circondano. Per cento livelli gratis, fare una prova a *Lands of Hope* è senz'altro un'esperienza consigliata.





Possiamo accedere a mappe "strategiche" del mondo, su cui sono riportate le informazioni che abbiamo raccolto.

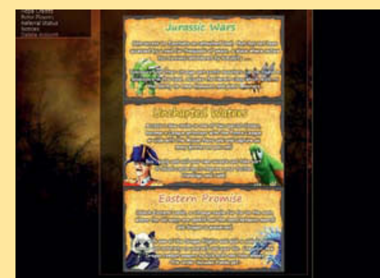
LINGUA E REQUISITI

Per giocare a *Lands of Hope* basta collegarsi al sito **www.forlornonline.com** e registrarsi (per farlo, è necessario fornire un indirizzo e-mail valido). *LoH* è completamente gratuito per i primi cento livelli del personaggio, mentre per superare questa barriera sarà necessario versare una quota di 9,50 euro. Altri "mini-pagamenti" (di ammontare variabile, ma raramente superiore a 2-3 euro) consentiranno di accedere a nuove classi e di creare personaggi extra (oltre i primi cinque). Ogni espansione richiederà il versamento di altri 9,50 euro. Questi pagamenti devono essere effettuati una volta sola, e non a intervalli regolari. *Lands of Hope* è solo in inglese, e questa è anche la lingua ufficiale usata dalla comunità.



I combattimenti, anche se "stilizzati", prevedono una grande varietà di armi e di "stili"; i primi avversari saranno ratti e polli.

Terre di speranza



L'inatteso successo di *Lands of Hope* ha spinto gli sviluppatori a realizzare già due espansioni per il gioco base, con una terza in "dirittura d'arrivo". La prima, intitolata *Jurassic Wars*, ha come tema l'esplorazione di terre selvagge e primitive, e introduce la nuova classe dell'Eremita (legata alla natura), che può "domare" e portare con sé animali da compagnia (e da combattimento), con la possibilità di evolversi in un "Druido" vero e proprio. La seconda, *Uncharted Waters*, porta nel gioco il mondo dei pirati e dei cacciatori di bucanieri, con un arcipelago di isole da controllare e per cui combattere in sfide PvP. La terza, che dovrebbe essere pubblicata nei prossimi mesi, si chiamerà *Eastern Promise*, e consentirà di viaggiare nell'Oriente misterioso e di incontrare ben cinque clan il cui potere è legato a quello dei grandi draghi. Le espansioni non sono gratuite, ma richiedono il versamento di una quota pari a 9,50 euro ciascuna per essere "sbloccate".

esplora e GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Gioco di Guida

RACE DRIVER: GRID

Il nuovo gioiello a quattro ruote di Codemasters, a disposizione per una prova su strada.

QUESTA versione dimostrativa di *Race Driver: GRID* consente di provare due diversi tracciati sia in modalità singolo giocatore, sia in multiplayer.

Per giocare in multi sono richieste la connessione a Internet e la creazione di un account: la procedura va effettuata direttamente all'interno del gioco inserendo un nome utente e una password nell'apposito menu. In modalità single player, secondo la vettura scelta fra le tre disponibili (Ford Mustang GT-R, Nissan s15 Silvia e BMW 320si) accederete, rispettivamente, alla eBay Motor Muscle Cup di San Francisco, alla Advan Drift International in Giappone e all'Euro Tuoring Car Series, nei pressi del fiume Jarama, in Spagna. Ciascuna di queste gare prevede un obiettivo da raggiungere per ottenere il relativo compenso. In multiplayer, invece, la scelta del percorso ricade solo sui due tracciati occidentali di Jarama e San Francisco, ma sono comunque selezionabili un buon numero di impostazioni di gara. Anche dal punto di vista della guida, avrete modo di impostare numerosi parametri, che vanno dalla presenza di force feedback e vibrazione, fino al grado di saturazione e zona morta di volante e pedale del freno. Il demo dà anche la possibilità di provare il sistema di instant replay che, in caso di errore, permette di tornare indietro nel tempo di qualche secondo per evitare l'incidente.



COMANDI PRINCIPALI
- **FRECCIA SU –** Accelera
- **FRECCIA GIÙ –** Frena
- **FRECCIA SIN/DX –** Sterza
- **SPAZIO –** Freno a mano
- **A –** Aumenta marcia
- **Z –** Diminuisci marcia

Casa: Codemasters
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista



In caso di incidente, niente pura: si può sempre usare la funzione di replay e rimediare.



NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, accedete al Pannello di controllo, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **GRID Demo**, e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione.

RTS/MMOG

WORLDSHIFT

La Terra devastata da una catastrofe, nel nuovo RTS di Black Sea Studios.

COME abbiamo anticipato il mese scorso nella nostra Anteprima, *WorldShift* è uno strategico in tempo reale ad ambientazione fantasy arricchito di elementi da GdR multiplayer online.

Nel XXI secolo, poco dopo l'inizio della colonizzazione del Sistema Solare, nell'orbita di Plutone appare un misterioso, enorme oggetto non identificato, che diffonde un'aura mortifera. In breve, l'oggetto si muove ed entra in collisione con la Terra causando la rovina della razza umana. Migliaia di anni più tardi, epoca in cui è ambientato *WorldShift*, l'influenza del cosiddetto "Shard Zero" è ancora presente nell'universo e sulla Terra, dove gli umani hanno fondato una nuova civiltà e cinque, grandi città. Contemporaneamente, sul pianeta vivono anche i successori dei terrestri sopravvissuti all'impatto, ma colpiti dal morbo che l'asteroide ha portato con sé. Il demo propone quattro mappe da provare online (l'opzione LAN è prevista solo nel gioco completo) in modalità cooperativa o uno contro uno: nel primo caso visiterete gli scenari Dunetown Base e Adeadly Safari, nel secondo The Lost Coast e Tay-Rammin Tundra. Per iniziare a giocare, dovrete prima inserire i dati di un account preesistente o creare un account GameSpy. Per farlo, è sufficiente seguire la breve procedura di registrazione, che prevede l'inserimento di indirizzo e-mail valido e password. Per provare il demo, è indispensabile la connessione a Internet.

COMANDI PRINCIPALI
Controllerete i vostri eroi utilizzando il mouse.

Casa: Playlogic International
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\WorldShift Demo\Uninstall Worldshift** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.





Lo scenario che fa da sfondo a *WorldShift* è l'ennesima catastrofe che si abbatte sul pianeta Terra.

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL DEMO DI LEGO INDIANA JONES E MOLTI ALTRI!

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



I giochi proposti questo mese nella sezione dedicata agli shareware vi metteranno a capo di un aeroporto, al volante di una macchina in un gioco in stile *MicroMachines* e tra i fornelli di un clone del più famoso *Cooking Mama*. Spazio anche all'immancabile puzzle game (questa volta si tratta di *Cradle of Rome*) e a un classico sparatutto.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti sul DVD allegato alla rivista. Questo mese, troverete anche il client Internet di Tiscali per navigare in Rete.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.



Fra gli add on proposti spicca il gioco completo *TrackMania Nation Forever*, accompagnato da altri numerosi Mod creati per i vostri giochi preferiti: *Europa Universalis III*, *Medieval II: Total War Kingdoms*, e *World in Conflict*. Da segnalare anche la presenza di ben 30 nuove quest per *Two Worlds* e del manuale in formato PDF per *Total Overdose*, il gioco allegato a GMC.



Questo mese, la sezione dedicata ai video propone un filmato di *Battlefield: Bad Company*, lo sparatutto in prima persona di Digital Illusion la cui uscita è prevista in estate.



Avventura grafica

SAM & MAX 205: WHAT'S NEW, BEELZEBUB?

Ultimo episodio per la seconda serie di Sam & Max!

DOPO alcuni episodi non proprio entusiasmanti, la seconda serie di Sam & Max chiude con un capitolo in anticipo rispetto alla prima tornata.

Ai due detective tocca fare capolino in un inferno molto particolare, per dare via al gran finale della stagione che porta a termine con coerenza il ciclo di cinque episodi. Il demo, in versione inglese, propone le prime battute di questa avventura grafica, ennesimo episodio del fortunato ritorno dei due folli detective di Steve Purcell. La prima schermata che apparirà lanciando il gioco è dedicata ai possessori di un account "My Telltale", che potranno inserire i loro dati di login per sbloccare il gioco, a patto che lo abbiano pagato in precedenza. Se non possedete un account, cliccate in basso a destra, sul pulsante "No thanks, just take me to the demo!". Per sbloccare (previo pagamento) la versione completa, è sufficiente disporre di una connessione a Internet e seguire le istruzioni riportate sulla schermata successiva del demo, cliccando su "Buy it". Per provare, invece, la versione dimostrativa del gioco, basta cliccare su "Clic here for a free demo" proprio dalla suddetta schermata. Prima di iniziare a giocare, avrete la possibilità di impostare la risoluzione dello schermo, nonché la presenza dei sottotitoli e dei suggerimenti. Attenzione ai requisiti di sistema richiesti per il corretto funzionamento del demo, poiché sono più elevati rispetto a quelli degli episodi precedenti.

COMANDI PRINCIPALI
Per portare a termine l'investigazione e risolvere il caso, basta armarsi di mouse.

Casa: TellTale Games
Requisiti: CPU 1.5 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista



In questo quinto e ultimo episodio ritroveremo, come di consueto, personaggi e situazioni dei primi capitoli.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Telltale Games\Sam and Max - Season Two\Uninstall\Uninstall – Episode 205 – What's new, Beelzebub?** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione degli eventuali file di salvataggio.

Simulatore di volo

X-PLANE

L'antagonista di Flight Simulator in prova per dieci minuti.

UN simulatore di volo sviluppato inizialmente per uso personale, *X-Plane* è stato in seguito commercializzato, giungendo alla sua nona edizione.



Si tratta di un simulatore molto particolare, in quanto basato sul principio fisico della fluidodinamica: in pratica, *X-Plane* fa uso di un algoritmo che calcola e simula il comportamento di un dato oggetto (nella fattispecie, gli aeroplani) in base alla forma di ogni sua parte. *X-Plane* è approvato dalla Federazione dell'Aviazione Americana per l'addestramento dei piloti. Il demo permette di provare dieci minuti di gioco. All'interno della cartella di installazione del gioco, nella directory **X-PlaneDemoWindows\Instructions\X-Plane Manual**, troverete il manuale in inglese suddiviso in capitoli e appendici, indispensabile per muovere i primi passi con questa dettagliata simulazione di volo.

COMANDI PRINCIPALI
Il sistema di comando del gioco è abbastanza complesso ed è indispensabile consultare il manuale, presente nella cartella di installazione, per imparare a controllare i vostri aeroplani.

Casa: Laminar Research
Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 32 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista



Ogni aereo, in *X-plane*, ha un comportamento diverso in volo, secondo la forma.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Per disinstallare il gioco, è sufficiente eliminare la cartella di *X-Plane* dal vostro PC. Se non avete modificato il percorso di installazione al momento della stessa, la cartella in questione dovrebbe trovarsi nella directory **C:**

Avventura/Azione

KUNG FU PANDA

Una nuova avventura per i più piccoli, direttamente dal grande schermo.

VERSIONE di prova per il gioco ispirato al nuovo film di animazione della Dreamworks.

Il panda Po dovrà far avverare un'antica profezia sconfiggendo il potente Tai Lung grazie al supporto di cinque amici, i Furious Five (una tigre, una mantide, una scimmia, una gru e una vipera). Il gioco completo si snoda attraverso tredici livelli e permette di vestire i panni di sette personaggi differenti, ciascuno dotato di specifiche abilità, da usare sia in modalità cooperativa, sia competitiva. Il demo propone i primi momenti di gioco, che vedono il protagonista impegnato a liberare il suo villaggio dagli invasori.

Il protagonista principale è il panda Po, ma sono disponibili altre sei personaggio giocabili.



COMANDI PRINCIPALI
W, A, S, D – Movimento
4 – Attacco base
MAIUSC SIN. – Parata
Frecce direzionali – Visuale
Spazio – Salto

Casa: Activision
Requisiti: CPU 2.4 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Programmi\Kung Fu Panda(TM) Demo\Uninstall Kung Fu Panda(TM) Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti.

Strategia

STRATEGIC COMMAND 2 PATTON DRIVES EAST

Seconda espansione giocabile per Strategic Command 2.

DEMO per lo strategico di Fury Software ambientato nel corso della Seconda Guerra Mondiale.

Questa versione permette di cimentarsi in tre campagne dalla durata di un anno: Storm of steel vede le armate tedesche in procinto di occupare la Cecoslovacchia; Patton drives permette di riscrivere la storia dei primi mesi successivi alla resa dei nazisti; in Berlin Crisis l'esercito di Stalin è in guerra contro gli Alleati. Installato il demo, prima di cliccare "Finish", togliete la spunta alle prime due voci nella schermata conclusiva, se non volete installare la toolbar di Battlefront.com. Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Battlefront\Strategic Command 2 Patton Drives East Demo\Docs** per consultare il manuale in inglese.



COMANDI PRINCIPALI
Il mouse sarà il vostro migliore alleato.

Casa: Battlefront.com
Requisiti: CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Battlefront\Strategic Command 2 Patton Drives East Demo\Uninstall Patton Drives East Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione.

Driver

AMD/ATI Catalyst 8.4
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 8.10
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.41
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8.0.224
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.91
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Irfanview V4.10
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 Per Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.33
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_2007_new.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune**, **Nibitor v3.0**, **Super PI**, **nvFlash v5.13**.

WinZip 10.0 Sr-1
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Mod e Add On

TRACKMANIA NATIONS FOREVER

La versione aggiornata dell'edizione gratuita di TrackMania!

DOPO gli episodi a pagamento delle serie *TrackMania*, Nadeo ha pensato bene di regalare ad appassionati e non una versione gratuita del gioco da scaricare dal sito ufficiale.

Stiamo parlando di *TrackMania Nation*, l'ennesima raccolta di folli tracciati da affrontare a tutta velocità cercando di indovinare le traiettorie più veloci per arrivare primi al traguardo. Il gioco prevedeva ben 100 percorsi da affrontare in modalità single player ed è stato recentemente aggiornato dagli sviluppatori, che hanno aggiunto il supporto all'online, una fisica migliorata e modificato il titolo in *TrackMania Nations Forever*. Per una descrizione più dettagliata del gioco, suggeriamo di dare un'occhiata alle pagine del Next Level del numero di giugno di GMC.

TWO WORLDS – TAINTED BLOOD

Massiccio add on dalle dimensioni di oltre 1 GB per il GdR d'azione di Zuxxez. Il file, oltre ad aggiornare il gioco alla versione 1.7 correggendo vari tipi di bug, propone anche trenta nuove quest in multiplayer. Come se non bastasse, il Mod aggiunge anche un intero distretto commerciale in cui fare acquisti e varie arene in cui provare le nuove tecniche di combattimento apprese.

MAPPA PER WORLD IN CONFLICT

Una nuova mappa chiamata "Virginia", da scompattare nella cartella di *World in Conflict* **ConflictDownloadedmaps** sul vostro hard disk. Se sul vostro PC è presente la versione beta di questa mappa, eliminatela prima di procedere all'installazione della nuova edizione. "Virginia" è ambientata nella cittadina di Jeffersonville, nei cui dintorni avrà luogo lo scontro fra le unità sovietiche e la Guardia Nazionale della Virginia.

THE WITCHER ADVENTURE EDITOR V1.3

Editor per creare nuove avventure utilizzando le mappe e gli elementi strutturali del gioco originale. Fra le opzioni a disposizione, c'è la possibilità di creare nuovi filmati, missioni, dialoghi, personaggi e così via. Per consultare una guida in inglese per il Mod, visitate il sito Internet **djinni.wikia.com/wiki/Main_Page**.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS – MOD VARI

Due Mod per *Medieval II: Total War Kingdoms*. Il primo è la versione 5.5 di *Deus lo Vult*, fornita insieme al manuale in formato PDF e alle patch necessarie per farlo funzionare al meglio. Il secondo è *Kingdoms Grand Campaign* e aggiunge due nuove fazioni. Per funzionare, i Mod richiedono che sia installata l'espansione del gioco *Kingdoms* aggiornata alla versione 1.5.

MAPPA MAGNA MUNDI PER EUROPA UNIVERSALIS III

Un Mod che soddisferà i patiti di Storia, poiché si occupa di fornire una maggiore coerenza e profondità storica al gioco *Europa Universalis III*. Troverete il file all'interno della cartella **MTWII – Mod vari**, insieme al manuale in inglese in formato PDF.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER TOTAL OVERDOSE

All'interno della cartella troverete il manuale in italiano e in formato PDF per *Total Overdose*, il gioco completo allegato questo mese a GMC.



TRACKMANIA NATIONS FOREVER



EUROPA UNIVERSALIS III


TWO WORLDS – TAINTED BLOOD

Patch

THE WITCHER V1.3

File di aggiornamento che si occupa di risolvere una manciata di bug che affliggono il gioco.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2 V1.01

Primo aggiornamento ufficiale per la versione confezionata di *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2*. La patch risolve vari tipi di bug, aggiunge il supporto alla voice chat e attua alcune modifiche alla giocabilità.

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS V2.301

Nuova patch per lo strategico in tempo reale di Relic Entertainment, che aggiorna il gioco, risolve alcuni bug (fra cui un problema di sincronizzazione nella modalità online) e apporta alcuni cambiamenti al bilanciamento e alle mappe.


TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS V1.05

Patch ufficiale per le edizioni italiane dell'espansione di *Medieval II: Total War* che si occupa di ovviare ad alcuni bug ed effettua vari tipi di bilanciamento.


MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS



COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Shareware

ULTRATRON



Uno sparatutto ambientato in un futuro in cui la razza umana è stata eliminata dai quattro robot dell'apocalisse! Toccherà all'ultimo robot umanoide rimasto vendicare gli esseri viventi uccisi affrontando oltre quaranta livelli di gioco. Con i tasti WASD controllerete i movimenti del personaggio e con le frecce direzionali indirizzerete lo sparo nella direzione preferita.

COOKING ACADEMY



Dopo il successo di *Cooking Mama* per Wii e Nintendo DS, ecco arrivare un gioco parecchio simile al suo ispiratore. In *Cooking Academy* dovrete sfornare un manicaretto dopo l'altro tagliando gli ingredienti, impastando e cucinando la pietanza. Il tutto avviene usando il mouse a mo' di coltello, mestolo e così via. Il sistema di controllo non è comodissimo, ma tutto sommato funziona.

AIRPORT MANIA: FIRST FLIGHT



Dopo le varie simulazioni di fast food e pizzerie, eccone una che vi vedrà alla guida di un aeroporto, di cui dovrete gestire atterraggi, partenze e carico passeggeri. Il gioco completo vi consentirà anche di personalizzare l'aeroscalo e assicurarvi che tutte le esigenze dei passeggeri siano soddisfatte: la versione shareware proposta consente una partita di sessanta minuti.

AUTO CROSS RACING



Un gioco di corse automobilistiche in stile vagamente *MicroMachines* con visuale dall'alto. Provate a cimentarvi nella gara affrontando un numero variabile di giri (che selezionerete dal menu principale) e cercate di raggiungere una delle tre posizioni del podio per sbloccare, di volta in volta, i tracciati successivi. Per controllare la macchina, usate le frecce direzionali.

CRADLE OF ROME

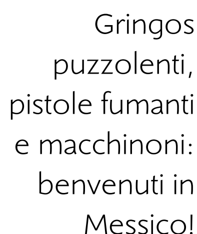


Impossibile rinunciare alla presenza di almeno un puzzle game: in ***Cradle of Rome*** potrete ricostruire una fastosa città accumulando le risorse necessarie alla sua edificazione. Come? Basta creare file di tre o più elementi uguali spostando quelli presenti sulla griglia di gioco. La versione del gioco proposta consente sessanta minuti di divertimento.

Video

Battlefield: Bad Company

guida al GIOCO COMPLETO



Gringos puzzolenti, pistole fumanti e macchinoni: benvenuti in Messico!

TOTAL OVERDOSE

Come giocare

Per giocare a *Total Overdose* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di Total Overdose**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Programmi > Eidos > Total Overdose > Total Overdose,** o con un doppio clic sull'icona presente sul desktop.

Manuale e tutorial

Troverete il manuale in italiano di *Total Overdose* all'interno del DVD demo di GMC, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Total Overdose**. Si tratta di un file in PDF che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader (nel caso tale utility non fosse già installata sul vostro PC, potete trovarla all'interno del DVD demo, nella sezione **Utility**). Nonostante *Total Overdose* sia un gioco tutto sommato semplice e dalle meccaniche intuitive, la consultazione di questo file si rivela utile per capire appieno le varie sfaccettature delle armi e delle Mosse Loco. Per quanto riguarda il tutorial, invece, esiste una vera e propria sezione a esso dedicata: la **Pistoleros Asociados**. Si tratta di una sorta di poligono di tiro in cui perfezionare le varie tecniche di combattimento, dall'uso degli esplosivi, fino alle Mosse Loco. Non si tratta di un impegno obbligatorio anche se completare le 5 sezioni del tutorial rappresenta un aiuto per prendere la mano con le meccaniche di gioco. Trovare la **Pistoleros Asociados** è molto semplice, basta seguire l'icona a forma di bersaglio colorato presente sul radar.

In italiano

Total Overdose è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale, doppiaggio e testi a schermo compresi.

IL Messico non è fatto solo di sonnacchiose cittadine, spiagge incontaminate e sombreros. A Los Toros, ci sono anche gli spacciatori, le guerre tra gang e il rigido codice d'onore latino. Ma tutte queste cose Ramiro, il protagonista di *Total Overdose*, le conosce bene e ci si trova perfettamente a propria agio.

L'intera vicenda narrata nel gioco è centrata sulle avventure della famiglia Cruz: il padre Ernesto, un agente della DEA, è morto in circostanze misteriose durante una missione. Anni dopo, suo figlio Tommy è deciso a far luce sulla vicenda, ma sfortunatamente, nel bel mezzo dell'azione, s'infortuna a una gamba. Toccherà a Ram, avanzo di galera scarcerato per l'occasione, prendere il posto del fratello e portare avanti l'indagine. Vestendo i panni di Ramiro, bisognerà completare una lunga serie di missioni agli ordini del boss Morales, l'unico a sapere qualcosa sulla morte di Ernesto.
La trama ha uno svolgimento abbastanza lineare ma, prima di accedere a una nuova missione della storia, bisognerà portare a termine un certo numero di Sfide. Si tratta di impegni molto variegati, che spaziano dalle classiche intimidazioni di stampo mafioso fino alle gare in auto.

Uno degli elementi più divertenti, però, è rappresentato dalla possibilità di migliorare le proprie abilità fisiche e combattive durante lo svolgimento del gioco. In questo modo, l'intera impresa acquista maggiore spessore, sopratutto in considerazione del fatto che Ram sarà anche in grado di effettuare attacchi adrenalinici, chiamati Mosse Loco. Si tratta di vere e proprie super mosse che conferiscono al protagonista delle abilità sovrumane. Ma non finisce qui: il vostro alter ego digitale sarà anche in grado di esibirsi in incredibili acrobazie a prova di gravità, a metà strada tra un Max Payne e un cavaliere jedi.

Per sopravvivere, quindi, occorre dominare appieno il sistema di controllo, ma non preoccupatevi, nel malaugurato caso le cose non andassero per il verso giusto, sarà sempre possibile riavvolgere il tempo per rimediare ai propri errori.





Ram è il carismatico protagonista di *Total Overdose.*

Installazione e disinstallazione di *Total Overdose*

Per installare *Total Overdose* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, accedete alle risorse del computer ed esplorate il disco. Fate doppio clic sul file **launcher** oppure direttamente su **setup_Italian**. Cliccate su **Installa**, scegliete la lingua di gioco e fate clic su **OK**. A questo punto, premete su **Avanti** e decidete la cartella in cui installare i file (quella predefinita è **C:\Programmi\Eidos\Total Overdose** o **C:\Program Files\Eidos\Total Overdose** per chi usa Windows Vista, ma potete cambiarla cliccando su **Sfoglia**). Una volta fatto, premete su **Avanti**, scegliete il tipo di installazione che desiderate e fate clic su **Avanti** per due volte, così da dare il via al processo di copia dei file. Al termine dell'installazione, cliccate su **Fine**. Per disinstallare *Total Overdose* dal vostro PC, basta seguire il percorso **Start > Programmi > Eidos > Total Overdose > Disinstalla Total Overdose**. Una volta aperta la finestra di dialogo, cliccate su **Sì** e decidete se mantenere i vostri salvataggi.



Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Total Overdose* è costituito da un processore a 1,5 GHz, 256 MB RAM, una scheda 3D 64 MB compatibile DirectX 9, una scheda audio compatibile DirectX, 360 MB su disco fisso e un lettore DVD-ROM. Per giocare al massimo, invece, consigliamo 512 MB RAM , una scheda 3D 256 MB e 1,7 GB di spazio libero su hard disk. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.


Il sistema di guida è molto permissivo e può essere padroneggiato in pochi istanti.

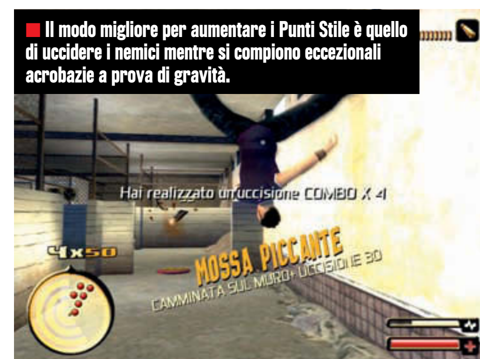
Consigli generali

Non andate per il sottile: Giappone e Messico sono agli antipodi. Sarà per questa ragione che i ninja non vanno di moda nelle strade di Los Toros. D'altro canto, in *Total Overdose*, l'approccio ragionato (magari sfruttando i nascondigli presenti sul campo di battaglia) non solo è inutile, ma si rivela addirittura controproducente. L'azione di gioco, infatti, è volutamente frenetica e l'unica cosa da fare è riempire di piombo i propri nemici il più velocemente possibile, in modo da ottenere dei punti bonus.
Salvate: sebbene il gioco salvi automaticamente i vostri progressi al termine di ogni missione, è comunque possibile sfruttare determinati punti di salvataggio sparsi per la città e lungo le varie missioni.
Miglioratevi: per venire a capo delle numerose missioni presentate è indispensabile dimostrare delle buone doti di combattente. Ciò risulta più facile se il proprio personaggio è un super-uomo e, proprio per questa ragione, è necessario accumulare il maggior numero di bonus, in modo da migliorare le capacità del protagonista.
Punti, punti, punti: il sistema più semplice per guadagnare bonus è quello di accumulare punti durante le missioni. Per farlo, occorre effettuare lunghe "serie" di uccisioni, magari eliminando i nemici in modo acrobatico e vistoso.
Riavvolgimenti utili: La sabbia in Messico non manca certo, ma non stiamo parlando di *Prince of Persia*. Come il principino di Ubisoft, però, anche Ramiro è in grado di riavvolgere il tempo in modo da rimediare ai propri errori.





È addirittura possibile lanciarsi dalle auto in corsa.



Il modo migliore per aumentare i Punti Stile è quello di uccidere i nemici mentre si compiono eccezionali acrobazie a prova di gravità.

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Total Overdose* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Missioni al tabasco



Nonostante girare senza meta per le strade di Los Toros rappresenti un passatempo divertente, almeno a giudicare dal gran numero di salti, acrobazie e bonus nascosti, per proseguire lungo la trama è necessario portare a termine le numerose missioni proposte.
Ce ne sono di due tipi principali:

Missioni della storia: si tratta di impegni molto complessi che richiedono delle buone abilità da parte del giocatore. Portarle a termine, però, risulta indispensabile per finire il gioco, giacché è attraverso di esse che si dipana la trama.

Sfide a punti: si tratta di compiti collaterali e facoltativi, che possono venir sfruttati per migliorare le proprie abilità, guadagnare punti esperienza extra e fama nelle strade. Spesso, occorre completare almeno una sfida a punti per sbloccare le missioni della storia.



Le combo

In *Total Overdose* è essenziale eliminare i propri nemici con stile, dimostrando di essere il miglior pistolero del Messico. Solo così, infatti, sarà possibile guadagnare tanti punti, indispensabili per sbloccare oggetti e missioni bonus. La chiave per accumulare punti consiste nel saper sfruttare il **Timer Combo**. Tutte le volte che si uccide un avversario si attiva questo timer e si avrà un tempo limitato per eliminare un altro nemico, creando così una "serie" di uccisioni e aumentando il moltiplicatore di punteggio. Naturalmente, più lunga è la combinazione di mosse eseguite, tanto più elevato sarà il punteggio guadagnato. In linea generale, ogni tre nemici freddati, si riceveranno dei bonus.

Morti variegate

Esistono numerosi modi per porre fine alla vita di un malvivente in *Total Overdose*. Bombe, fucili e pistole abbondano, ma, trattandosi di un gioco frenetico, è molto più indicato ammazzare i nemici nel modo più esaltante possibile. Fortunatamente, Ramiro è dotato di abilità ginniche senza eguali, che gli permettono di eseguire mosse al cardiopalmo.

Scansacolpi: si tratta di un vero e proprio tuffo in avanti o di lato, perfetto per evitare le raffiche di colpi. Per eseguirlo, basta premere la **Barra Spaziatrice** insieme a un tasto direzionale. Se ci si trova vicini a un nemico, poi, il tempo rallenterà come in una sorta di bullet time, dandovi modo di mirare all'avversario. Per eseguire una Scansacolpi all'indietro, bisogna premere due volte in rapida successione la **Barra Spaziatrice**.

Colpo alla testa: consente di sbarazzarsi in modo rapido e veloce della maggior parte dei nemici. Per far saltare le cervella ai vostri avversari, basta tenere premuto il tasto destro del mouse e fare fuoco quando le quattro parentesi di mira si incontrano sulla testa del bersaglio. Attenzione, però, non tutte le armi a disposizione sono abbastanza precise da consentire di mirare alla testa.

Uccisione devastazione: ecco un modo elegante e funzionale per sfruttare a proprio vantaggio i numerosi oggetti esplosivi sparsi per le strade della città. Sparare a un bidone di benzina, per esempio, creerà una violenta deflagrazione, capace di fare a pezzi gli uomini e i mezzi che si trovano nelle vicinanze.

Camminata sul muro: nonostante lo stile di combattimento fracassone di Ram sia lontano anni luce dalla silenziosità di un ninja, il protagonista è comunque in grado di eseguire acrobazie a prova di gravità. Avvicinandosi a un muro e premendo **Spazio**, Ram eseguirà una ruota a mezz'aria mentre continuerà a sparare. Attenzione alla scelta di tempo, però: basta un attimo di ritardo per vedere la faccia del vostro alter ego digitale spiaccicarsi contro il muro.

Rimbalzo sul muro: in pratica, si corre contro il muro, ci si rimbalza sopra, tornando con le spalle alla parete, pronti per una Scansacolpi frontale.

Interfaccia totale

L'interfaccia di *Total Overdose* è molto semplice e consente di tenere sott'occhio tutte le informazioni utili durante gli scontri.

1) Punteggio missione: mostra il punteggio della missione in corso. Tanto più alto è questo valore, quanto più sostanziosa sarà la ricompensa, per esempio missioni e oggetti bonus. Al punteggio globale vengono sommati, di volta in volta, i punti guadagnati nelle singole missioni.

2) Salute: quando verrete feriti, questa barra si accorcerà e, una volta esaurita, Ram morirà. Esistono comunque degli oggetti che ristabiliscono parte dell'energia vitale.

3) Armi e munizioni: oltre a mostrare l'arma attualmente in uso, queste icone informano anche sul numero di colpi rimasti nel caricatore.



4) Radar: si tratta di uno strumento molto utile, che contiene tutte le informazioni riguardanti l'area in cui ci si trova.

5) Barra dell'adrenalina: l'adrenalina serve a Ram per eseguire incredibili acrobazie al rallentatore.

6) Mosse Loco: questa icona mostra la Mossa Loco attualmente selezionata. Per attivarla, basta premere il tasto **Ctrl.**

7) Riavvolgimenti: In *Total Overdose* sarà possibile riavvolgere il tempo in caso di errore.

I comandi

Come tutti i giochi d'azione che si rispettino, anche *Total Overdose* è dotato di un sistema di controllo molto semplice e immediato. Di seguito sono riportati tutti i comandi di gioco, in modo che possiate studiarveli bene prima di scendere in campo.

Mouse

Tasto sinistro – fuoco
Tasto destro – mirare alla testa
Rotellina – cambia arma
Movimento – sposta mirino

Single player

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
Spazio – scansare i colpi
Shift – saltare
F – tasto azione
R – ricaricare
1 – pistole
2 – fucili
3 – fucili a pompa
4 – mitragliatori
5 – armi automatiche
6 – esplosivi
7 – lanciarazzi/lanciagranate
8 – armi da mischia

Comandi dei veicoli

F – entra/esci nel veicolo
Spazio – freno a mano
Tasto sinistro – spara (solo con veicoli senza tetto)/lanciati dal veicolo mentre ti sporgi
Tasto destro – sporgiti
H – clacson
Pag Up – alza la forca (con il carrello elevatore)
Pag Giù – abbassa la forca
L – fari

Mosse Loco

Tab – usa/riavvolgi
Q/E – scorri Mosse Loco
Ctrl – usa la Mossa Loco selezionata

Gli oggetti di *Total Overdose*

Sparsi per il mondo di gioco ci sono molti oggetti da raccogliere. Ognuno di essi è dotato di particolari proprietà e, proprio per questa ragione, collezionarli tutti non è un semplice esercizio di pazienza.
Gli oggetti assicurano al protagonista dei particolari bonus, utili per uscire vincitori dai numerosi scontri a fuoco proposti:

Gocce di sangue bianco: raccogliendone dieci, si allungherà in modo permanente la barra dell'adrenalina.

Gocce di sangue rosso: hanno un effetto analogo a quelle bianche, solo che agiscono a livello della salute totale.

Abilità doppia arma: raccogliendone 10, Ram sarà in grado di sparare con due armi dello stesso tipo contemporaneamente.

Bonus Timer Combo: questi utili bonus raddoppiano il tempo a disposizione per trovare un altro nemico da aggiungere alla serie di uccisioni.

Bonus punti: si tratta di punti aggiuntivi che possono essere trovati un po' ovunque per il mondo di gioco.

Corazza: la corazza consente di aumentare temporaneamente la resistenza di Ram ai colpi d'arma da fuoco.

Salute: la loro funzione è quella di curare il vostro personaggio. Ce ne sono di due tipi: piccolo e grande.

Le Mosse Loco

Le Mosse Loco sono delle vere e proprie mosse speciali, che vengono attivate premendo il tasto **Ctrl**. Conferiscono poteri particolari a Ram, ma solo per poco, per cui è necessario non perdere tempo una volta attivate, e cercare di sfruttare al meglio la loro potenza distruttiva.

Pistola d'oro: si tratta di un ' arma dotata di grande precisione, visto che consente di eliminare i nemici con un preciso colpo alla testa. Sebbene non sia in grado di uccidere all'istante i boss, infliggerà comunque dei danni considerevoli.

Tornado: Ram si trasformerà per qualche istante in un letale tornado sputafuoco, impugnando due armi e sparando all'impazzata mentre gira su se stesso.

El toro: grazie a questa mossa speciale, vi trasformerete in una sorta di toro invulnerabile, capace di caricare i nemici eliminandoli senza nemmeno usare un colpo.

El Mariachi: nelle classiche custodie da chitarra sono in realtà nascosti due potenti mitra, capaci di eliminare decine di nemici in pochi secondi.

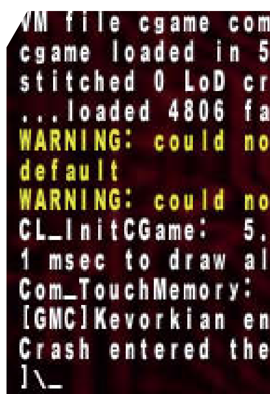
Lottatore pazzo: per un tempo limitato, Ram viene accompagnato da un wrestler messicano armato di mazza e deciso a non fare prigionieri.

Pinata: si tratta di uno speciale pupazzo tridimensionale in cartapesta, con una sorpresa finale.

Sombrero della Morte: per un breve periodo, a Ram si unisce il Sombrero della Morte con la sua carica di morte e distruzione.

LE ARMI

Esistono numerosi modi per eliminare i propri nemici, in *Total Overdose*. Mano a mano che si procederà nell'avventura, infatti, troverete armi sempre più sofisticate, perfette per dare quel tocco di novità all'impegno di uccidere i nemici. In linea generale, esistono varie categorie di armi. Innanzitutto, ci sono quelle da fuoco, da mischia e, infine, gli esplosivi. Questi ultimi comprendono le bombe a mano, le molotov e i candelotti di dinamite, dotati di una potenza devastante. Per quanto riguarda, invece, le armi bianche, esistono numerosi oggetti che possono venir usati da Ram nei combattimenti ravvicinati, per esempio una mazza chiodata o anche un rastrello. Naturalmente, gli strumenti di morte che userete di più saranno le armi da fuoco. All'interno di questo grande gruppo si distinguono pistole, fucili da caccia, fucili a pompa e d'assalto, nonché gli immancabili mitragliatori, perfetti per avere la meglio sugli avversari in gruppo.



In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI

THE SIMS ISLAND STORIES



Modalità Trucchi

Se la vita dei naufraghi è troppo dura, o nel caso voleste sbizzarrivi con le infinite chicche nascoste in *The Sims Island Stories*, la soluzione è molto semplice. Vi basterà premere contemporaneamente i tasti **ctrl**, **shift** e **C** per attivare la console di comando. Una volta comparsa, sarà sufficiente inserire all'interno una qualsiasi delle seguenti gabole. Per far scomparire la console, basterà premere **esc**.

Attenzione: I trucchi saranno disponibili nella modalità Tutorial e nella modalità Storia solamente dopo aver completato almeno una volta il gioco in ciascun modo. Naturalmente, ciò non vale per la tipologia di gioco libero Wanmami Island, in cui è possibile inserirli sin da subito. I seguenti codici risentono della differenza tra lettere maiuscole e minuscole. Tenetelo presente al momento dell'inserimento.

CODICE	EFFETTO
boolProp allow45Degree AngleOfRotation	Fatelo seguire dalla cifra **0** per disattivare l'effetto o dalla cifra **1** per attivarlo. Permette di ruotare ogni oggetto di 45 gradi semplicemente premendo i tasti **.** e **,**
boolProp petActionCancel	Fatelo seguire dalla cifra **0** per disattivare l'effetto o dalla cifra **1** per attivarlo. Permette di annullare le azioni dei cuccioli
boolprop controlPets	Fatelo seguire dalla cifra **0** per disattivare l'effetto o dalla cifra **1** per attivarlo. Permette di rendere i cuccioli controllabili
gameVersion	Mostra sullo schermo il numero della versione del gioco
aging	Aggiungete *on* per attivarlo e *off* per disattivarlo: permette di annullare l'invecchiamento dei Sims
autoPatch	Aggiungete *on* per attivarlo e *off* per disattivarlo: permette di disattivare l'autoaggiornamento del gioco attraverso Internet
bugJarTimeDecay	Aggiungete *on* per attivarlo e *off* per disattivarlo: permette agli insetti nei vasi di vivere per sempre
clear	Pulisce la console di comando
exit	Chiude la console di comando
hide	Nasconde la console di comando
expand	Espande la porzione di finestra occupata dalla console di comando
x	Contrae la porzione di finestra occupata dalla console di comando
kaChing	Incrementa le risorse economiche della famiglia di 1.000
motherLode	Incrementa le risorse economiche della famiglia di 50.000
vsync	Aggiungete *on* per attivarlo e *off* per disattivarlo: permette di abilitare il Vertical Sync

FANTASY WARS

Modalità Trucchi

Fantasy Wars è riuscito a lasciare la propria impronta sull'ampia spiaggia dei titoli strategici, scegliendo una struttura di gioco che permette una dimensione strategica più ampia e impegnativa. Per questo, l'eventualità di trovarsi in difficoltà per una battaglia impostata male, ma che ha richiesto molti sforzi per essere portata avanti, non è del tutto remota e se per voi non è un problema mettere da parte l'etica, vi basterà premere il tasto **** per far comparire la console di comando e utilizzare le seguenti gabole:

CODICE	EFFETTO
cheat1000exp	Aggiunge 1.000 punti esperienza all'unità selezionata
cheat1000gold	Aggiunge 1.000 pezzi d'oro ai vostri forzieri
cheat10exp	Aggiunge 10 punti esperienza all'unità selezionata
cheat10gold	Aggiunge 10 pezzi d'oro ai vostri forzieri
cheat100exp	Aggiunge 100 punti esperienza all'unità selezionata
cheat100gold	Aggiunge 100 pezzi d'oro ai vostri forzieri
cheatheal	Permette di riportare al massimo i punti vita dell'unità selezionata
cheatdefeat	Vi farà perdere istantaneamente la battaglia in corso
cheatresurrect	Permette di resettare lo stato dell'unità selezionata
cheatvictory	Vi fa vincere istantaneamente la battaglia in corso

ACT OF WAR

Modalità Trucchi

Potreste avere bisogno di un piccolo aiuto per superare agilmente le missioni più ostiche di *Act of War: Direct Action*, il gioco completo allegato all'edizione DVD di GMC di giugno. In questo caso, sarà necessario far comparire la console di comando premendo **Invio** in qualsiasi momento della partita e, successivamente, vi basterà inserire i seguenti codici:

CODICE	EFFETTO
fortknox	Aggiunge 1.000 dollari al vostro conto
yeepeekaye	Riempie lo schermo di stelle filanti
keyholemaster	Mostra tutta la mappa di gioco
duckhunt	Fa comparire sullo schermo un'anatra volante che distrarrà i nemici
bringoutthedead	Fa comparire sullo schermo un'ambulanza
blackhawkdown	Fa comparire sullo schermo una batteria missilistica antiaerea
coolihaveanewcar	Fa comparire sullo schermo un furgone blindato CIA
motherrussia	Fa comparire sullo schermo un carro M80
swatatyourorders	Fa comparire sullo schermo uno SWAT
greenjelly	Fa comparire sullo schermo un poliziotto inglese
ymca	Fa comparire sullo schermo un poliziotto americano
coolimthepresident	Fa comparire sullo schermo il Presidente degli Stati Uniti
ineedalltechnos	Sblocca tutti gli edifici

nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

MASS EFFECT

Il gioco di ruolo capolavoro su console approda finalmente al PC, arricchito di nuove opzioni e avventure!

ESCLUSIVA!

FALLOUT 3

GMC entra negli studi di Bethesda e prova sul campo il nuovo *Fallout*!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI AGOSTO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 11 LUGLIO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14!

Tra sogni ludici e bisogni lucidi

QUELLA che segue è la seconda parte di una serie di riflessioni sulla natura del videogioco. Sullo scorso numero, abbiamo brevemente esaminato nozioni quali "cinema nei videogiochi", sequenze introduttive, montaggio interattivo e modalità di consumo.

Riprendiamo il discorso lasciato in sospeso proponendo una possibile lettura del complesso rapporto tra film e gioco digitale. Lo faccio introducendo un'analogia sbarazzina sotto forma di equazione: il cinema sta ai sogni come i videogiochi stanno ai sogni lucidi. Ora, il paragone tra cinema e videogioco è tutt'altro che nuovo: le trattazioni più compiute e organiche risalgono addirittura alla fine del diciannovesimo secolo – con l'emergere del medium – e si appoggiano su un'interpretazione psicoanalitica del film. Tale approccio privilegia, da un lato, l'esame dei contenuti latenti del film – il suo cosiddetto subconscio, l'immagine dietro l'immagine – che il critico (o lo spettatore particolarmente perspicace) è in grado di portare in primo piano. Questi contenuti sono sintomi o sogni che riflettono, in modo distorto, non speculare, la mente del regista.

Il secondo approccio psicoanalitico al cinema esamina, invece, i meccanismi mentali attivati dalla visione della pellicola. In tutti i casi, il sogno diventa la metafora attraverso cui possiamo spiegare tanto il film – la successione di immagini sullo schermo che costruisce un racconto – quanto il nostro rapporto con l'apparato filmico in quanto tale (per esempio, il fatto che consumiamo fotogrammi in una stanza buia, il nostro corpo immobile come durante il sonno, lo schermo come analogo della nostra immaginazione). Nel celebre saggio di Edgar Morin, "Il cinema o l'uomo immaginario" (1956), l'analogia tra cinema e sogno è al centro di un'affascinante trattazione: lo studioso francese ci ricorda che sogni e film sono percepiti in modo oggettivo da sognatori e spettatori, ma che, allo stesso tempo, essi attivano modalità di interpretazione soggettive.



Project Origin: un sogno lucido o un incubo ludico?

In nessun caso l'immagine viene colta come una "vera presenza". Semmai, essa rappresenta una realtà duplicata. Questo tema – affascinante e complesso – meriterebbe una serie di approfondimenti, ma per ragioni di spazio preferisco muovermi sulla parte dell'equazione: il videogioco come sogno lucido. Com'è noto, un sogno lucido (lucid dream) è un'esperienza onirica durante cui il sognatore (detto onironauta) prende coscienza del fatto di stare sognando. Questo gli permette di avere una percezione cosciente del suo mondo onirico e, con la pratica, di esplorarlo e modificarlo a piacere. Questo fenomeno è stato studiato, tra gli altri, da Stephen LaBerge, scienziato all'università di Stanford e fondatore del Lucidity Institute (un centro di ricerca sul fenomeno dei sogni lucidi), il quale descrive l'esperienza come "il sognare sapendo di stare sognando".

Ora, il videogioco è, a tutti gli effetti, un sogno ludico. È una finzione realistica in cui siamo consapevoli di fingere, ma questa consapevolezza non compromette assolutamente la nostra immersione, il coinvolgimento e la partecipazione. LaBerge spiega che l'esperienza del sogno lucido può aiutare i soggetti a migliorare la propria vita sotto innumerevoli aspetti, dallo sviluppo della creatività al rafforzamento dell'autostima, alla capacità di affrontare paure e inibizioni. Lo scienziato racconta, inoltre, che coloro che hanno avuto esperienze di sogno lucido le descrivono come eccitanti e realistiche. Ora, se confrontiamo i piaceri associati al sogno lucido a quel particolare sogno ludico che è il videogioco, troviamo sorprendenti affinità: ogni esperienza di gioco prevede la risoluzione di problemi, una "ricompensa" immediata – per quanto virtuale – per gli sforzi compiuti, che, a sua volta, accresce il nostro livello di autostima. E quanti di noi hanno giocato, con gusto vagamente masochistico, a un survival horror per esorcizzare le proprie paure ancestrali – il buio, l'ignoto, le insidie?

La caratteristica fondamentale del sogno lucido è la consapevolezza che stiamo sognando, una consapevolezza che si raggiunge attraverso una lettura di alcuni segni, simboli e situazioni "surreali", quali la possibilità di eseguire azioni impossibili nella vita reale (per esempio, volare, attraversare i muri, trasformare oggetti e personaggi). Il mondo onirico e il mondo videoludico presentano numerose analogie: sono entrambi realistici, ma allo stesso tempo includono elementi bizzarri e inspiegabili (porte chiuse che resistono a colpi di bazooka, possibilità di respirare sott'acqua senza alcun problema), orologi che non segnano il tempo in modo corretto, dinamiche fisiche sballate (oltre alla summenzionata capacità di volare, cito anche la possibilità di dilatare le coordinate spazio-temporali), la frequente impossibilità di spegnere la luce e così via.

Il videogiocatore, come il sognatore, occupa simultaneamente differenti dimensioni: il suo sé sdoppiato si muove in spazi autonomi, mentre il suo corpo resta immobile. Nei videogiochi, come nei sogni, viaggiamo per i mondi senza andare veramente da nessuna parte.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80, è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle rubriche della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale Ludologica. Videogame d'Autore (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "GameScenes. Art in the Age of Videogames" (2006, insieme a Domenico Quaranta) edito da Johan & Levi. Insegna "Game Studies" presso il California College of the Arts e svolge attività di ricerca presso le Università di Stanford e di Berkeley, in California, dove risiede. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.